NEU

Ausgabe 162 » 4/2007

CyberMedia € 4,99

Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNelux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE » PS2 » PS3 » XBOX 360 » Wii » PSP » DS

MANIAC

JETZT MIT NEUEM LOOK!

ROGUE GALAXY

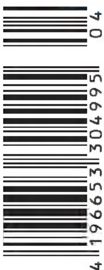


GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER 2
Test: 90% Spielspaß für den Edel-Shooter

35 SEITEN INFOS UND SPIELE-TESTS

AB 23. MÄRZ IN DEUTSCHLAND
PLAYSTATION 3
» Insider-Test: Sonys faszinierende HD-Konsole

48 Spielevideos
130 Minuten Laufzeit
DVD



FINAL FANTASY XII
» Test: Bestes Rollenspiel für PS2





RESISTANCE: FALL OF MAN

SSX BLUR
» Winterspaß mit Wii



PS3: TECHNIK & SPIELE
50 Minuten Special: Das kann die PS3, so gut sehen die Spiele aus!



VIRTUA TENNIS 3

DVD-INHALT

48 Spiele als Video, 130 Minuten Laufzeit

Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hinweis
Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst:
Da viele Spielevideos auf der DVD im Breitbildformat vorhanden sind, müssen Euer DVD-Player bzw. die DVD-Einstellungen Eurer Konsole auf das Bildformat '4:3 Letterbox' gestellt werden.

Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten ihren DVD-Player auf das '16:9'-Format (Breitbild) stellen.


Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des "MAN!AC unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 102).

PS3-Special
Die PS3 im Detail
Fight Night Round 3
Formula One Championship Edition
Full Auto 2: Battlelines
Genji: Days of the Blade
MotorStorm
NBA 2K7
Need for Speed Carbon
NHL 2K7
Resistance: Fall of Man
Ridge Racer 7
Untold Legends: Dark Kingdom
Virtua Fighter 5
Virtua Tennis 3
Werbespots PS3

Trailer
Castlevania: The Dracula X Chronicles
Dewy's Adventure
flOw

Preview
Burnout Dominator
Diddy Kong Racing DS
Ghost Recon Advanced Warfighter 2
Heatseeker
Midway Gamer's Day 2007
Rogue Galaxy
Sonic und die geheimen Ringe
SSX Blur

Test
Def Jam: Icon
Final Fantasy XII
Ghost Rider
Kororinpa
Magical Starsign
Test Drive Unlimited
UEFA Champions League 2006-2007
Wing Island

Test Short Cuts
Arthur und die Minimoys
Fuzion Frenzy 2
Metal Slug Anthology
Pac-Man Rally
Spongebob Schwammkopf und die Kreatur aus der Krossen Krabbe
The Fast and the Furious

Online
Neu bei Xbox Live Arcade
Wii-Nachrichtenkanal
Neu bei Virtual Console

Extended
Jagd nach Kizuna

anyMAN!AC
Wildgrubers Daddelbox

Credits / Outtakes

ab 18 Inhalte
Manhunt 2 (Trailer)
Def Jam: Icon (erweitert)
Resistance: Fall of Man (erweitert)

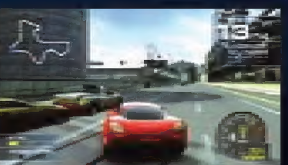
18

Ridge Racer 7
Vollgas auf der PS3: Neben "MotorStorm" findet dieser Highspeed-Raser seinen exklusiven Weg auf die neueste Sony-Hardware.

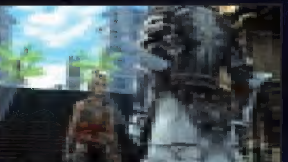
Midway Gamer's Day 2007
Action satt ist Midways Motto: Wir waren vor Ort und spielten "Stranglehold", "Unreal Championship 3" und "BlackSite: Area 51" Probe.

Final Fantasy XII
Das monumentale Rollenspiel-Epos im großen DVD-Test – besser als die Vorgänger?

DVD-INHALT » 04/2007


» Ridge Racer 7


» Midway Gamer's Day 2007


» Final Fantasy XII

» ab 18 Inhalte
Manhunt 2 (Trailer)
Def Jam: Icon (erweitert)
Resistance: Fall of Man (erweitert)

MAN!AC 04/2007 » PLAYSTATION 3

» Ghost Recon Advanced Warfighter 2
» Midway Gamer's Day 2007 » Def Jam: Icon
» Burnout Dominator » SSX Blur u.v.m.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE » PS2 » PS3 » XBOX 360 » Wii » PSP » DS

MAN!AC » DVD



PLAYSTATION 3

Spiele, Hardware, Tipps & Tricks: alles über den Deutschland-Start der PS3!

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden

ERFOLGSSTORY

Es ist vollbracht: Die MAN!AC erstrahlt in neuem Glanz, wurde von uns optisch und inhaltlich fit gemacht für die nächsten 13 Jahre. So lange berichten wir schon über Videogames, suchen nach den Hits von morgen, unterziehen die Spiele von heute einem kompromisslosen Test und blicken in Reportagen über den interaktiven Tellerrand. Was sich alles an Eurem Lieblingsmagazin verändert hat, erfahrt Ihr komprimiert ab Seite 26.

In den zurückliegenden 161 Ausgaben haben wir etliche Konsolen kommen und gehen sehen: Neo Geo, 3DO, Nintendo 64, Dreamcast, Xbox – wahllose Hardware-Beispiele aus unserem Archiv. Die letzten zehn Jahre prägte jedoch ein anderer Name die Videospiellandschaft, machte aus dem 'Spielzeug' ein hippes Produkt für die Massen: PlayStation. Sony kam, sah und siegte im Konsolenkrieg – und das schon in der zweiten Gerätegeneration. Am 23. März erblickt nun die dritte stationäre Inkarnation der allseits bekannten Marke das künstliche Licht europäischer Konsumtempel. Die PlayStation 3 tritt ein schweres Erbe an: Von ihrem Ahn – der PlayStation 2 – wurden innerhalb von sechs Jahren weltweit über 100 Millionen Stück verkauft, ein Ende dieser Erfolgsstory ist bislang nicht in Sicht.

Welche multimedialen Leckerbissen die PlayStation 3 unter ihrer glänzenden schwarzen Hülle versteckt und wie sich die zum Start erhältlichen Spiele im MAN!AC-Test schlagen, erfahrt Ihr auf den folgenden Seiten. Für Sony geht es jedenfalls um die Wurst: Scheitert die PS3 in der Gamer-Gunst, steht nicht nur der Erfolg des DVD-Nachfolgeformats Blu-ray in den Sternen. Ein Misserfolg in der Spielesparte würde den gesamten Konzern ins Wanken bringen.

Wir wünschen der PlayStation 3 auf jeden Fall viel Erfolg, genauso wie Nintendos Wii, Microsofts Xbox 360 und allen anderen Geräten, die sich der virtuellen Unterhaltung verschrieben haben. Schließlich belebt Konkurrenz immer noch das Geschäft und nötigt die Konsolenhersteller, Risiken einzugehen und innovative Konzepte voranzutreiben.

Und so schließt sich der Kreis. Mit der Veröffentlichung der letzten Next-Gen-Konsole haltet Ihr die erste Next-Gen-MAN!AC in den Händen: aktuell, kritisch, frisch, anders und innovativ.

DAS MAN!AC-TEAM



Oliver Schultes
Chefredakteur

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Virtua Fighter 5 (PS3),
2. Ridge Racer 7 (PS3),
3. Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)
Hört zurzeit:
Diecast – Internal Revolution
Sieht zurzeit:
Letters From Iwo Jima (Kino)



Ulrich Steppberger
Redakteur

Lieblingsgenres:
Denken & Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Ridge Racer 7 (PS3),
2. MotorStorm (PS3),
3. Burnout Dominator (PS2)
Hört zurzeit:
Press Play on Tape – Run/Stop-Restore
Sieht zurzeit:
endlich wieder NASCAR-Rennen



Janina Wintermayr
Redakteurin

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (360),
2. Resistance: Fall of Man (PS3),
3. Okami (PS2)
Hört zurzeit:
Disco Ensemble – First Aid Kit
Sieht zurzeit:
Smokin' Aces (Kino)



Thomas Stuchlik
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Rennspiele, Strategie
Spielt zurzeit:
1. Gran Turismo 4 (PS2),
2. MotorStorm (PS3),
3. Elder Scrolls: Oblivion (360)
Hört zurzeit:
Rammstein – Reise, Reise
Sieht zurzeit:
Final Fantasy VII: Advent Children (DVD)



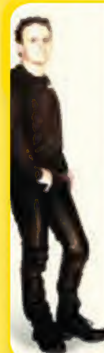
Matthias Schmid
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. MotorStorm (PS3),
2. Virtua Tennis 3 (PS3),
3. Metal Slug Anthology (PSP)
Hört zurzeit:
Chimaira – Resurrection
Sieht zurzeit:
Schuhbecks – Meine bayerische Küche (DVD)



André Kazmaier
Volontär

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Adventure, Geschicklichkeit, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. God of War II (PS2),
2. Virtua Tennis 3 (PS3),
3. Hotel Dusk (DS)
Hört zurzeit:
Young Jeezy – The Inspiration
Sieht zurzeit:
King of Queens, Staffel 6 (DVD)



Michael Herde
Volontär

Lieblingsgenres:
Action, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Tetris Attack (SNES),
2. God of War (PS2),
3. Okami (PS2)
Hört zurzeit:
Antonin Dvorak – Symphonie Nr. 9
Sieht zurzeit:
Schuhbecks – Meine bayerische Küche (DVD)

TITELTHEMA

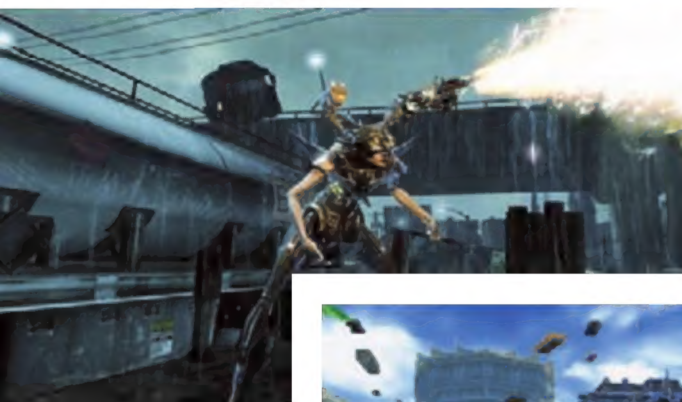


AKTUELL

PREVIEWS

INTERAKTIV

RUBRIKEN



36 » PREVIEWS
Die ersten Infos zu BlackSite: Area 51



30 » PREVIEWS
Rogue Galaxy ausführlich angespielt



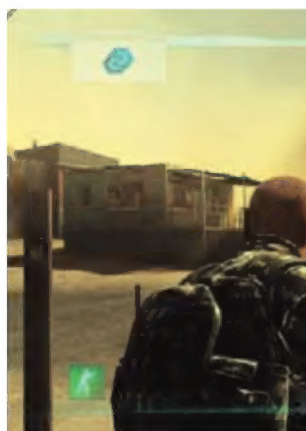
32 » PREVIEWS
Auf der Piste mit SSX Blur

SPIELE-TESTS

ONLINE

IMPORTE

48 » SPIELE-TESTS
Ghost Recon Advanced Warfighter 2 im Test




54 » SPIELE-TESTS
Final Fantasy XII durchleuchtet





56 » SPIELE-TESTS
Wii-Kugelspaß mit Kororinpa



50 » SPIELE-TESTS
Prächtig prügeln: Virtua Fighter 5



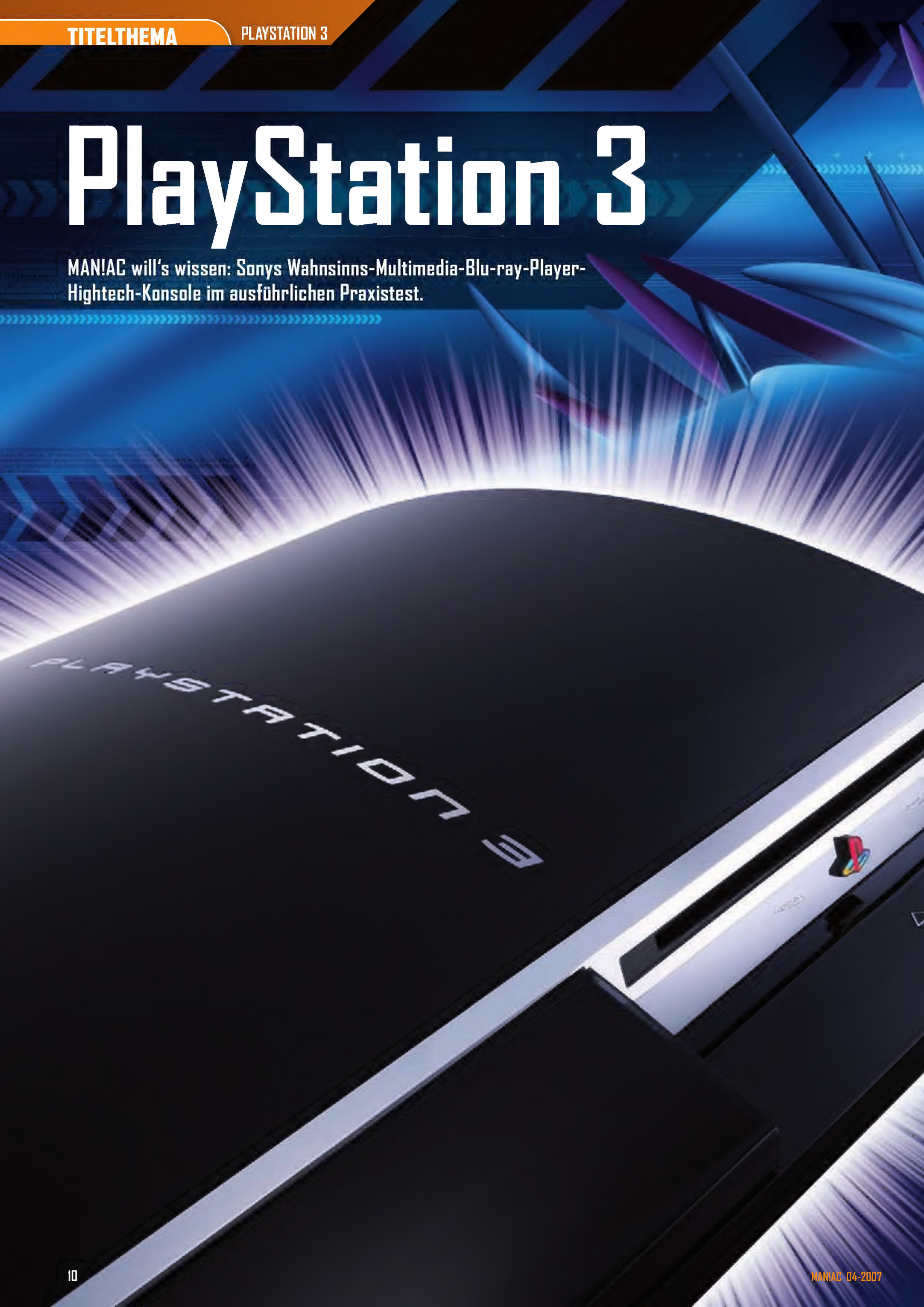
46 » SPIELE-TESTS
MotorStorm rast los



EXTENDED

PlayStation 3

MAN!AC will's wissen: Sonys Wahnsinns-Multimedia-Blu-ray-Player-Hightech-Konsole im ausführlichen Praxistest.



PS3

Die nächste Epoche des Videospielens beginnt am 23. März 2007. Vollmundig verspricht das zumindest die Sony-Werbekampagne "This is living". An diesem Donnerstag kommt die PlayStation 3 in Europa und den restlichen PAL-Territorien in die Läden und es wird sich zeigen, ob Sony erneut die heimischen Wohnzimmer dominieren kann. In Japan und Nordamerika hat für Sony-Anhänger das dritte Zeitalter digitaler Unterhaltung indes längst begonnen. Wir erinnern uns: Bereits Mitte November wurde die PlayStation 3 dort ausgeliefert und sorgte für teils bizarre Ausschreitungen in den Warteschlangen. Ob uns auch in Deutschland ähnliche Szenarien blühen werden, ist noch ungewiss, schließlich sorgten einige von Sonys Entscheidungen für dicke Hälse und zornesrote Köpfe innerhalb der Spielergemeinde. War die PS3 zunächst für Anfang 2006 angekündigt, um dem Konkurrenten Microsoft das Wasser abzugraben, war alsbald von Ende 2006 die Rede. Gerade als sich der Controller-Doppelschock – fehlende Rumble-Unterstützung, stattdessen das Wii-ähnliche Sixaxis-Konzept – gelegt hatte, erreichte uns eine neue Hiobsbotschaft: Aufgrund produktionsbedingter Engpässe bei den Blu-ray-Dioden kommt die PS3 für PAL-Zocker erst im Frühjahr 2007!

Was erwartet uns zum Verkaufsstart? Über 30 Spiele werden ab dem ersten Tag erhältlich sein – rund dreimal so viele wie in Japan und USA. Außerdem verspricht Sony eine ausreichende Zahl an Geräten, dafür gibt's nur das 600 Euro teure 60-Gigabyte-Modell. Das 100 Euro günstigere 20-GB-Gerät soll es nur bei entsprechender Nachfrage geben. Weniger erfreulich: Sony ist bislang das einzige Unternehmen, das die Mehrwertsteuererhöhung bei Spielen und Zubehör an den Kunden weitergibt.

Aller Unkenrufe ungeachtet könnte die PlayStation 3 Sonys Vormachtstellung festigen. Die mauen Verkäufe der Xbox 360 lassen vermuten, die Next Generation beginne auch für viele Spieler erst am 23. März. Fest steht bislang nur: Die Markteinführung wird für Sony zum Zweifrontenkrieg, denn erstmals haben Konsumenten die Wahl zwischen Highend-Maschinen (PS3, Xbox 360) einerseits und innovativen Steuerungskonzepten (Wii) andererseits.

Auf den folgenden acht Seiten haben wir für Euch thematisch zusammengefasst, was Sonys "Zukunft interaktiver Unterhaltung" bislang bietet und welches Potenzial in der Multimedia-Maschine steckt. *mh*

TECHNISCHE DATEN

Prozessor:	3,2 GHz Cell mit acht Subprozessoren
Grafikprozessor:	nVidia RSX
Hauptspeicher:	256 MB XDR Main RAM
Virtueller Speicher:	256 MB GDDR3 VRAM
Festplatte:	60 GB, 2,5" serielle ATA-Schnittstelle
Anschlüsse:	USB 2.0 (x4), Memory Stick Duo / SD / CF
Ethernet:	10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T
Bluetooth:	2.0 (EDR), Wireless-Controller (bis zu 7 Geräte)
Wireless-Kommunikation:	IEEE 802.11 b/g
Bildschirmauflösungen:	480i, 480p, 576i, 576p, 720p, 1080i, 1080p
HDMI:	HDMI-Ausgang 1.3 – (x1)
Analog:	AV-Multiausgang (x1)
Digital Audio:	Optisch (x1)
Laufwerk:	Blu-ray / DVD / CD
Maße:	ca. 325 mm (B) x 98 mm (H) x 274 mm (T)
Gewicht:	ca. 5 kg

Die PS3 protzt mit kryptischen Technikdaten, über die Qualität künftiger Spiele sagt das allerdings noch lange nichts aus.

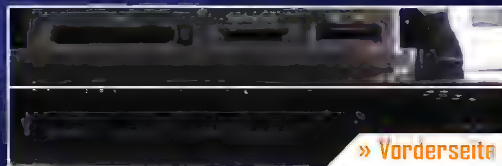


SIXAXIS-CONTROLLER

Seit mehr als zehn Jahren ist der PlayStation-Controller das Synonym für Videospiele. Daran können auch die neue Sechs-Achsen-Bewegungserkennung sowie Veränderungen im Detail nicht rütteln. Apropos 'rütteln': Die Rumble-Unterstützung gibt es nicht mehr, dafür übt Ihr durch Neigen und Kippen des Sixaxis-Controllers Einfluss auf das Spielgeschehen aus. Bis zu sieben kabellose Pads senden ihre Signale via Bluetooth 2.0 an die PS3: Ist der Akku nach etwa 30 Stunden Laufzeit leer, wird der Controller an einen USB-2.0-Anschluss der Konsole gestöpselt. Im Praxistest mit "Virtua Fighter 5" hatten wir beim Anschließen drei Sekunden lang keine Kontrolle, beim Abstecken gab es keine Probleme. Mit der neuen PS-Taste schaltet Ihr die PS3 an und aus oder beendet die aktuelle Anwendung. Weitere Verbesserungen: Die Analogsticks weisen einen größeren Kippwinkel auf und der analoge Druckweg der Schultertasten L2 und R2 wurde vergrößert. Preis: 51,95 Euro

ANSCHLUSSMÖGLICHKEITEN


» Rückseite


» Vorderseite

HDMI out: Über die digitale HDMI-1.3-Schnittstelle wird die optimale Bild- und Tonqualität ausgegeben. Nur hier gibt's die volle HD-Auflösung mit 1080p, auch die neuesten Raumklangformate werden unterstützt.
Multi-AV out: Alle analogen Videosignale erhaltet Ihr über die abwärtskompatible Sony-Buchse. Ob mäßiges Composite-Signal via gelbem Stecker, S-Video, RGB oder Komponentensignal: Für jede Variante gibt es ein passendes Anschlusskabel.
Optical out: Hier stöpselt Ihr das Toslink-Kabel ein und genießt Digitalton über die Surround-Anlage.
LAN: Habt Ihr keinen Internetzugang über WLAN, dann schließt Ihr hier Euer DSL-Netzwerkkabel an. Andere Möglichkeiten gibt es nicht.
Strom: Mit dem Kaltgerätestecker geht's ans Stromnetz. Notfalls passt auch das Xbox-360-Kabel, andersrum klappt's aber nicht.

CompactFlash: Über diesen Anschluss werden Daten auf die PS3 geladen oder auf CF-Speicherkarten abgelegt.
SD: Wie bei CompactFlash kopiert Ihr über Secure Digital Memory Cards Daten – zum Beispiel von Digitalkameras – nach Belieben hin und her.
Memory Stick: Hier findet das Sony-eigene Format Memory Stick Duo Anwendung, das unter anderem von der PSP unterstützt wird.
USB 2.0: Über die vier USB-Anschlüsse schließt Ihr den Sixaxis-Controller, MP3-Player, USB-Sticks, Computertastatur oder Maus an.



LIEFERUMFANG

Im Karton befinden sich neben einer PlayStation 3 mit 60-GB-Festplatte und integriertem WLAN ein Sixaxis-Controller inklusive Mini-USB-Kabel, ein Netzwerkkabel, ein Multi-AV-Kabel (für das Composite-Signal) und ein Stromkabel. Abgerundet wird das Gesamtpaket durch eine Bedienungsanleitung.

ZUBEHÖR



Grenzenlose Kabelvielfalt: Für jede Anschlussmöglichkeit bieten Sony oder diverse Fremdhersteller das passende Kabel. Diese und weiteres Zubehör findet Ihr hier.
S-Video-Kabel: besser als Composite, aber nicht so gut wie RGB, keine HDTV-Wiedergabe möglich. Preis: 17,95 Euro
RGB-Kabel: Leider bietet Sony kein RGB-Kabel für PS3 an. Greift auf Fremdhersteller zurück oder verwendet die alte PS2-Strippe. Keine HDTV-Wiedergabe möglich, aber ansonsten ein super Bild. Preis: ab 4 Euro
Composite-Kabel: Die qualitativ schlechteste Lösung gibt es auch als separates Kabel mit Goldkontakten und edlerem Design. Keine HDTV-Wiedergabe möglich. Preis: 17,95 Euro

Komponentenkabel: Die beste Lösung für die analoge Bildübertragung. Zusätzlich ist HDTV-Wiedergabe möglich, allerdings nur bis 1080i. Preis: 25,95 Euro
HDMI-Kabel: Die optimale Verbindung stellt Ihr damit her. Nur so erhaltet Ihr die maximale Auflösung von 1080p. Zudem werden auch die neuesten Audioformate übertragen. Preis: 25,95 Euro
Fernbedienung: Wer komfortabel durch DVD- und Blu-ray-Menüs navigieren möchte, der kommt um die Fernbedienung nicht herum. Preis: 30,95 Euro
Memory-Card-Adapter: Wollt Ihr auf alte Spielstände von PSone und PS2 zugreifen, benötigt Ihr einen Adapter. Derzeit stehen weder Termin noch Preis fest. Aufgrund eines US-Verkaufspreises von 15 US-Dollar tippen wir auf etwa 20 Euro.
Toslink-Kabel: Optisches Kabel zum digitalen Anschluss an die Surround-Anlage. Preis: ab 5 Euro

» JANINA WINTERMAYR

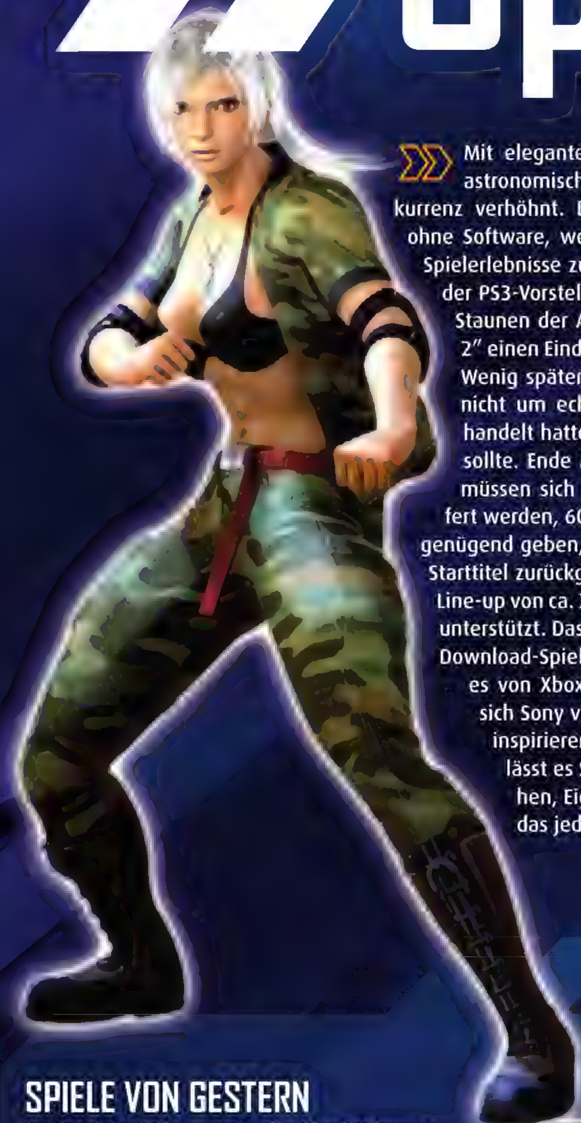


Am PS3-Controller gefällt vor allem das zeitlose Design. Das Sixaxis-Pad liegt gut in der Hand, ist wegen fehlender Rumble-Technik aber zu leicht. Die stattdessen eingebauten Bewegungssensoren werden von aktuellen PS3-Spielen kaum genutzt. Positiv fällt der längere Hebelweg der unteren Schultertasten auf. Unverständlicherweise sind diese nach außen gewölbt, weshalb die Finger leichter abrutschen als beispielsweise beim Xbox-360-Controller.

ÜBER 13.000 TITEL ZUM LAUNCH?

Spiele





Mit elegantem Design schmeichelt die PS3 während die astronomische Rechenleistung des Cell-Prozessors die Konkurrenz verhöhnt. Die Hardware mag zwar enorme Power haben, ohne Software, welche die neuen Möglichkeiten nutzt, um intensive Spielerlebnisse zu ermöglichen, ist sie jedoch wertlos. Wenn einem bei der PS3-Vorstellung auf der E3 2005 angesichts technischer Protzereien vor Staunen der Atem stockte, dann nur, weil Videosequenzen à la "Killzone 2" einen Eindruck vermittelten, wie zukünftige Spiele aussehen könnten. Wenig später folgte die Ernüchterung als bekannt wurde, dass es sich nicht um echte Spielgrafik, sondern um vorberechnete Trailer gehandelt hatte, mit denen um Aufmerksamkeit geheischt werden sollte. Ende März ist es vorbei mit Täuschungsmanövern. Dann müssen sich die ersten Titel beweisen, müssen Gründe geliefert werden, 600 Euro in die PS3 zu investieren. Software soll es genügend geben, schließlich rühmt sich Sony, auf etwa 13.000 Starttitel zurückgreifen zu können. Neben dem üppigen PS3-Line-up von ca. 30 Titeln wird auch PSone- und PS2-Software unterstützt. Das Startportfolio wird weiter ergänzt von acht Download-Spielen – ein erfreuliches Angebot, wie man es von Xbox Live Arcade kennt. Augenscheinlich lässt sich Sony von erfolgreichen Konzepten der Konkurrenz inspirieren und überträgt sie auf die PS3. Zudem überlässt es Sony den Fremdherstellern, ob sie Spiele mit Regionalcode versehen, Eigenproduktionen haben keinen. Für PSone- und PS2-Software gilt das jedoch nicht: Die europäische PS3 schluckt nur alte PAL-Spiele.



SPIELE VON GESTERN

Im Praxistest überzeugte die Abwärtskompatibilität: "Ridge Racer" und "Ridge Racer 5" liefen problemlos – überzeugt Euch auf der DVD! Vereinzelten Inkompatibilitäten und fehlerhafter Wiedergabe will Sony mit Updates der Systemsoftware begegnen. Zirka 200 Spiele mag die PS3 noch nicht – eine Quote, von der Microsoft nur träumen kann.





SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

VIRTUA FIGHTER 5

RIDGE RACER 7

FULL AUTO 2: BATTLELINES

TONY HAWK'S PROJECT 8

NBA 2K7

SONIC THE HEDGEHOG

CALL OF DUTY 3

FIGHT NIGHT ROUND 3

UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM

F.E.A.R.

NBA STREET HOMECOURT

MOTORSTORM

VIRTUA TENNIS 3

RESISTANCE: FALL OF MAN

DEF JAM: ICON

FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION

GENJI: DAYS OF THE BLADE

NEED FOR SPEED CARBON

» MICHAEL HERDE



Zocken in HD inklusive Digitalton kann ich mit der Xbox 360, Bewegungserkennung gibt's beim Wii – was also kann ich von der PS3 an Exklusivität erwarten? Seit der Markteinführung in Japan und den USA ist viel Zeit vergangen. Genug, um das dortige Angebot attraktiv zu erweitern? Mit etwa 30 Spielen positioniert sich die PS3 bei uns zumindest quantitativ vor der Konkurrenz. Vor allem Third-Party-Entwickler haben die PAL-Verschiebung genutzt und liefern hochwertige Titel ab. Zahlreiche, zum Teil erweiterte Umsetzungen von Xbox-360-Software dominieren das Line-up, stattliche sechs Exklusivtitel runden das Angebot ab. Zum Launch werden vorrangig Rennspiel-Fans und Sportbegeisterte bedient, das Spektrum der Action-Titel reicht vom Shooter bis zur Massenkeilerei. Rollenspiele und Action-Adventures sind indes noch rar gesät. Für Xbox-360-Kenner bietet das Start-Portfolio außerdem kaum Überraschungen. Dennoch überzeugt die erste Welle an Spielen durch eine fast ausnahmslos hohe Produktqualität. Wer erst mit der PS3 den Sprung in die nächste Generation wagt, kann sich auf ein gelungenes Angebot freuen.

Generell ist die PS3 ein zweischneidiges Schwert: Technisch ohne Frage ihrer Zeit weit voraus, fehlen mir als Multiplattform-Zocker einzigartige Must-Have-Titel. Die Rechenleistung des Cell-Prozessors hat zudem ihren Preis: 380 Watt Stromaufnahme (PS2: 45 Watt) versetzen umweltbewussten Spielern einen Schock und lassen die Rechnung beim örtlichen Elektrizitätslieferanten in die Höhe schnellen.

DAS ZOCKT IHR ZUM START...

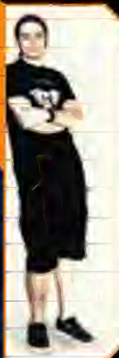
Titel	Hersteller	Genre
Blazing Angels Squadron of WWII	Ubisoft	Action
Call of Duty 3	Activision	Ego-Shooter
Def Jam: Icon	Electronic Arts	Beat'em-Up
Der Pate: The Don's Edition	Electronic Arts	Action
Enchanted Arms	Ubisoft	Rollenspiel
F.E.A.R.	Vivendi	Ego-Shooter
Fight Night Round 3	Electronic Arts	Sportspiel
Formula One Championship Edition	Sony	Rennspiel
Full Auto 2: Battlelines	Sega	Action
Genji: Days of the Blade	Sony	Action
Marvel Ultimate Alliance	Activision	Action
Mobile Suit Gundam: Target in Sight	Atari	Action
MotorStorm	Sony	Rennspiel
NBA 2K7	Take 2	Sportspiel
NBA Street Homecourt	Electronic Arts	Sportspiel
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel
NHL 2K7	Take 2	Sportspiel
Resistance: Fall of Man	Sony	Ego-Shooter
Ridge Racer 7	Sony	Rennspiel
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure
Tiger Woods PGA Tour 2007	Electronic Arts	Sportspiel
Tony Hawk's Project 8	Activision	Sportspiel
Untold Legends: Dark Kingdom	Sony	Action
Virtua Fighter 5	Sega	Beat'em-Up
Virtua Tennis 3	Sega	Sportspiel
World Snooker Championship 2007	Sega	Sportspiel

FINAL FANTASY XIII
KILLZONE 2
GRAN TURISMO 5
BURNOUT 5
ALONE IN THE DARK
HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX
NINJA GAIDEN SIGMA
SINGSTAR
LAIR
HEAVENLY SWORD
TEKKEN 6
EYE OF JUDGMENT
METAL GEAR SOLID 4
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
ASSASSIN'S CREED
SEGA RALLY
UNREAL TOURNAMENT III
ARMY OF TWO
DEVIL MAY CRY 4

...UND DAS BRINGT DIE ZUKUNFT

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	2007
Army of Two	Electronic Arts	Action	2007
Assassin's Creed	Ubisoft	Action-Adventure	2007
BlackSite: Area 51	Midway	Ego-Shooter	2007
Burnout 5	Electronic Arts	Rennspiel	2007
Coded Arms Assault	Konami	Ego-Shooter	2007
Colin McRae: DIRT	Codemasters	Rennspiel	2007
Devil May Cry 4	Capcom	Action	2007
Eye of Judgment	Sony	Strategie	2007
Eyedentify	Sony	Simulation	2007
Fatal Inertia	Koei	Rennspiel	2007
Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	2008
Gran Turismo 5	Sony	Rennspiel	2008
Grand Theft Auto IV	Take 2	Action	2007
Half-Life 2: The Orange Box	Electronic Arts	Ego-Shooter	2007
Heavenly Sword	Sony	Action	2007
John Woo presents: Stranglehold	Midway	Action	2007
Killzone 2	Sony	Ego-Shooter	2007
Lair	Sony	Action	2007
Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Action	2007
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami	Action-Adventure	2007
Ninja Gaiden Sigma	Tecmo	Action	2007
Sega Rally	Sega	Rennspiel	2007
SingStar	Sony	Musikspiel	2007
Tekken 6	Namco Bandai	Beat'em-Up	2007
The Darkness	Take 2	Ego-Shooter	2007
Unreal Tournament III	Midway	Ego-Shooter	2007

» MATTHIAS SCHMID

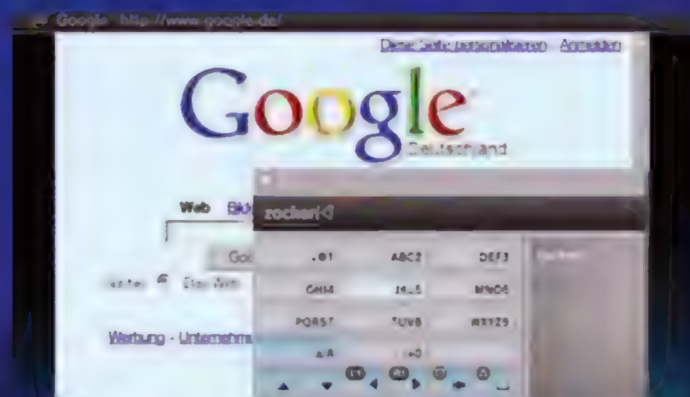


Reichen "Final Fantasy XIII", "Metal Gear Solid 4" und "Gran Turismo 5" aus, um eine Investition von 600 hart verdienten oder mühsam zusammengesparten Kröten zu rechtfertigen? Für die meisten Spieler wohl kaum! Aber sind etwa "Halo 3", "Fable 2" und "BioShock" 400 Euro wert? Genauso wenig! Die Zukunftsaussichten einer Konsole allein auf die Anzahl exklusiver Must-Have-Titel zu reduzieren, ist eine Milchmädchenrechnung. Weitaus wichtiger ist die breite Unterstützung durch alle bedeutenden Softwareschmieden – und die hat Sony nun mal.

Was Sony noch hat? Den Namen PlayStation. Dank der nun schon zwei Generationen währenden Vorherrschaft der Spielmaschine hat sich der Begriff nicht nur ins Bewusstsein der Zockergemeinde eingebrannt, er wurde fast schon von der Marke zur Gattungsbezeichnung – so, wie man das von Tempo oder Tesa kennt. Hinzu kommen schwächelnde Xbox-360-Verkäufe sowie die Umorientierung Nintendos mit der 'Zielgruppenerweiterungskonsole' Wii – dem Siegeszug der Sony-Kiste steht also nichts mehr im Wege. Doch Vorsicht, lieber Ken Kutaragi: Arroganz war noch nie gut fürs Geschäft. Wer glaubt, dass der Konsolenkampf bereits entschieden sei, möge Midway oder Sega fragen, warum "Unreal Tournament III" bzw. "Virtua Fighter 5" jetzt doch für die Xbox 360 erscheinen – Exklusivität ade! Welcher 16-jährige Schüler indes die PS3 zum Geburtstag bekommt, würde mich brennend interessieren – die Nennung der Blu-ray-Abspielfähigkeit auf dem Wunschzettel wird wohl kaum genügen...

Online









Mit dem integrierten Browser wird Surfen zum Kinderspiel. Bis zu sechs Fenster könnt Ihr gleichzeitig öffnen. Zusatzfunktionen wie die Freundesliste oder der Videochat erleichtern die Kommunikation mit Internetbekanntschaften.

Pessimisten und ewige Nörgler zetern ob der neuen Online-Anbindung ihrer Konsolen über erforderliche System-Updates und Patches für schlampig angepasste Spiele. Neben den Nachteilen der immer näher an den PC heranrückenden Systeme von Sony und Microsoft eröffnen sich für Breitband-Internetnutzer aber auch zahlreiche Chancen. Jenseits aufkeimender Inkompatibilitäten bieten Mehrspieler-Partien rund um den Globus neue Gelegenheiten, um über den Tellerrand des eigenen Wohnortes hinweg mit Menschen aller Couleur in Kontakt zu treten, um sich in einer friedlichen Runde "Unreal Tournament III" auf PS3 und Xbox 360 die Köpfe wegzubalлern.

Das kostenpflichtige Xbox-Live-Gold-Angebot ist heute über alle Zweifel erhaben, Wii bietet mit dem runterladbaren Browser, diversen Kanälen und der Virtual Console ebenfalls attraktive, wenn auch nicht überragende Online-Möglichkeiten. Nur logisch, dass wir einen genauen Blick darauf werfen, welche Dienste Sony für die PS3 – und damit für Euch – in petto hält.

Die gute Nachricht vorweg: Der Zugang zum PlayStation Network ist kostenlos! Lediglich besondere Inhalte werden kostenpflichtig sein. Sony spendiert den ersten 500.000 Registrierern sogar eine gratis Blu-ray-Disc des James-Bond-Spektakels "Casino Royale". Zwar ist die Online-Funktionalität der PS3 noch nicht rundum gelungen, wir glauben jedoch, dass Sony das Angebot kontinuierlich verbessern wird.

Die PS3 verfügt über einen integrierten Browser, mit dem Ihr in HD-Auflösung surfen könnt. Ist Euch die Navigation mittels Sixaxis-Controller zu umständlich, dann stöpselt USB-Maus und -Tastatur an und manövriert deutlich bequemer durchs World Wide Web. Zusätzliche Funktionen wie Lesezeichen oder Verlauf kennt man vom PC. Ebenfalls komfortabel: Öffnet bis zu sechs Fenster parallel. Besorgte Eltern unterbinden mittels der eingebauten Jugendschutzvorrichtung flexibel den Zugriff auf nicht geeignete Inhalte.

Problematisch war bei unserem Testlauf lediglich das Öffnen von PDF-Dateien, die Wiedergabe von Windows-Medienformaten und die Anzeige von flashbasierten Inhalten. Erstere könnt Ihr immerhin auf einem beliebigen Speichermedium ablegen, WMA- und WMV-Dateien ignoriert die PS3 leider beharrlich. Entgegen der offiziellen Pressemitteilung von Sony unterstützt der Browser noch kein Flash-Plug-In. Da zum Verkaufsstart ein neues System-Update geplant ist, könnte diese Funktion aber bald nachgeschoben werden.

Mit EyeToy-Kamera und Headset chattet Ihr bald via Video- oder Voicechat, textbasierte Chats sind bereits möglich. Im Gegensatz zu Xbox Live klappt das aber bis dato nur, wenn alle Gesprächspartner das gleiche Spiel zocken.

» ANDRÉ KAZMAIER



Online-Gaming auf der PS3 funktioniert gut, kann aber mit dem Xbox-Live-Konzept nicht mithalten. Dazu mangelt es an allen Ecken und Enden: Vorzüge wie eine spieleübergreifende Freundesliste werden nicht geboten, kommen aber hoffentlich noch. Zwei große Vorteile bietet Sony jedoch: Zum einen hat die PS3 einen Browser mit an Bord, zum anderen kostet der PlayStation-Network-Zugang keine Zusatzgebühr – und das dürfte vielen Gelegenheitszockern gefallen.





PLAYSTATION STORE:

Im PlayStation Store bietet Sony allerhand Inhalte teils gratis, teils zum kostenpflichtigen Download an. Neben obligatorischen PS3-Demos sowie Film- und Spiel-Trailern finden sich hier drei viel versprechende Angebote: Einmal Download-Spiele wie das "Geometry Wars"-inspirierte "Blast Factor", der Klassiker "Lemmings" und einiges mehr – allesamt in HD-Qualität! Darüber hinaus will Sony nach und nach eine umfangreiche Sammlung an PSone-Titeln vermarkten, die Ihr über die PSP spielen könnt. Ob und wann das auch über die PS3 möglich sein wird, ist derzeit ungewiss. Zuletzt sind für den PlayStation Store neue Spielinhalte geplant, durch die Ihr Eure PS3-Spiele zumindest etwas individualisieren oder erweitern könnt.

US-Shopper zahlen übrigens mit Kreditkarte, es gibt also kein Punktesystem wie bei Xbox 360 und Wii. Wie das bei uns geregelt werden wird, ist noch nicht bekannt. Die Bedienungsanleitung der PS3 weist allerdings auf eine virtuelle Geldbörse hin, mittels derer Papa in der Lage sein wird, seinen Sprösslingen immaterielles Taschengeld für den Sony-Kaufmannsladen zuzustecken.



"Gran Turismo HD" und die HD-Umsetzung des PSP-Prügelhits "Tekken: Dark Resurrection" (siehe oben) sind zwei Highlights im Startaufgebot des PlayStation Store.

DAS KOMMT ZUM START:

- » TEKKEN: DARK RESURRECTION
- » BLAST FACTOR
- » FLOW
- » GO! PUZZLE
- » GO! SUDOKU
- » GRAN TURISMO HD
- » LEMMINGS
- » SUPER RUB'A'DUB

» ULRICH STEPPBERGER



Mit dem PlayStation Store liefert Sony gleich zu Beginn eine starke Vorstellung ab. Das Angebot stimmt, besonders bei den Download-Spielen gibt's eine zwar kleine, aber feine Auswahl, die nicht durch grundlose Größenlimits oder andere Hürden eingeschränkt wird. Bleibt zu hoffen, dass auch in Zukunft der Nachschub rollt, keine Durststrecken wie beim Xbox-Live-Marktplatz drohen und vielleicht sogar die PSone-Titel direkt auf der PS3 spielbar werden.

SYSTEMVERGLEICH ONLINE

Kategorie	PS3	360	Wii
Kosten (pro Monat)*	–	– / 5€	–
Online-Spielen*	X	– / X	geplant
Download-Spiele	X	X	X
Download-Zusatzinhalte / Demos	X / X	X / X	X / –
Videochat	geplant	X	–
Browser	X	–	X
Spielübergreifende Funktionen	X	X	–
Internetzugang	DSL	DSL	DSL

* Xbox 360: Silber-/Gold-Account

Medien

REMOTE PLAY



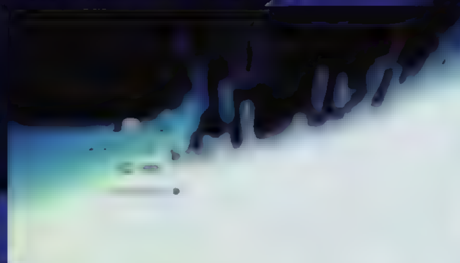
Wie bereits angekündigt, könnt Ihr PSone-Spiele aus dem PlayStation Store herunterladen und auf der PSP zocken. Darüber hinaus plant Sony mit der Liaison der beiden Systeme noch sehr viel mehr: Richtet Ihr eine WLAN-Verbindung ein, könnt Ihr Fotos, Audiodateien und Trailer, die auf der integrierten 60-GB-Festplatte der PS3 gespeichert sind, auf der PSP abspielen. Wolltet Ihr nicht schon immer einen Film zu Ende ansehen, seid dann aber doch ins Bett gegangen? Nun könnt Ihr über die PSP vom Bett aus das Finale mitverfolgen. Mittelfristig soll ermöglicht werden, über eine kabellose Peer-to-Peer-Verbindung von jedem WLAN-Hotspot aus mit dem Handheld auf die stationäre Konsole zuzugreifen. Die sich daraus ergebenden Möglichkeiten klingen verlockend. Allerdings bleibt die Frage offen, ob Besitzer beider Geräte diese Funktionen auch nutzen werden. Greift zukünftig vom Arbeitsplatz aus auf Euer Bilderarchiv zu und zeigt den Kollegen die Urlaubserinnerungen. Oder Ihr wollt unbedingt einen Song hören, habt ihn aber nicht auf Eurem MP3-Player gespeichert – wie gut, dass Ihr ihn ruckzuck von der PS3 abrufen könnt! Ob sich hinter Remote Play nur eine technische Spielerei oder eine pfiffige Idee mit Zukunft verbirgt, werden die nächsten Jahre zeigen.

FOTOWIEDERGABE

Egal, über welche der zahlreichen Schnittstellen Ihr die PlayStation 3 mit Euren Fotos füttert: Die gängigen Formate (Tabelle) werden unterstützt und lassen sich problemlos auf der Festplatte verwalten. Zum Betrachten klickt Ihr auf das gewünschte Bild oder startet eine der Diashow-Varianten.



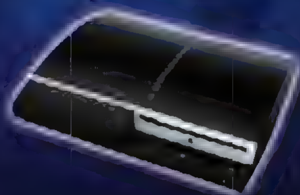
MUSIKWIEDERGABE



Das Slot-in-Laufwerk der PS3 schluckt nicht nur Filme, auch Audio-CDs und Super-Audio-CDs werden abgespielt. Erfreulich, bietet doch dieses Format gegenüber herkömmlichen Silberlingen eine deutlich gesteigerte Klangqualität. Es kommt noch besser: Der schwarze Vielfraß akzeptiert ohne Murren auch gebrannte CDs und DVDs mit Wave- und MP3-Dateien, das Windowsformat WMA wird leider ignoriert. Dafür kopiert Ihr Eure Musik-CDs unkompliziert auf die Festplatte und könnt sie dort archivieren und verwalten.

FERNSEHER

FL CENTER SW FR



SL COUCH SR

Die PS3 als Heimkinozentrale im HD-Zeitalter:
Sie liefert dank Blu-ray Filme in 1080p und zukunftsweisenden 7.1-Ton.

SBL SBR

DIE NEUE GENERATION DES HEIMKINOS

Die PS2 war sicherlich bedeutend für die Etablierung des DVD-Standards, erwarb man doch Spielkonsole und DVD-Player preisgünstig in einem Gerät, wenn auch mit Grünstich bei der RGB-Wiedergabe. Ähnliches soll mit der neuen PlayStation und dem Blu-ray-Format erreicht werden. Betrachtet man die PS3 als reine Spielkonsole, so ist sie mit 600 Euro sehr teuer. Berücksichtigt man aber den integrierten Blu-ray-Player, wird aus dem schwarzen Kasten plötzlich ein Schnäppchen, denn alle anderen Abspielgeräte des neuen Datenträgers kosten derzeit mindestens das Doppelte. Wer aber bisher den Sprung ins HDTV-Zeitalter noch nicht vorgenommen hat, dem nutzt dieser Vorteil nichts, zumal auch ein neuer Fernseher angeschafft werden muss. Um die optimale Bildqualität von 1080p zu nutzen, muss der Geldbeutel zudem prall gefüllt sein: Unter 1.000 Euro bekommt Ihr heute keinen Full-HD tauglichen Bildschirm. Dazu noch eine adäquate Surround-Anlage – ein kostspieliges Unterfangen. Sony setzt offensichtlich auf die überdurchschnittlich lange Lebensdauer der PlayStation-Systeme – leider wieder mit RGB-Grünstich.



Gegenüber dem aktuellen PAL-Bild mit 720 x 576 Pixeln bietet die maximale HDTV-Qualität mit 1920 x 1080 Bildpunkten die fünffache Auflösung.

FORMATE-DSCHUNGEL FÜR TECHNIKER

VIDEOFORMATE:
VC-1
MPEG-4 / AVC
MPEG-2
MPEG-1
AUDIOFORMATE:
Dolby Digital, DTS (über optischen und HDMI-Ausgang)
Dolby Digital Plus, Dolby Digital TrueHD, DTS HD High Resolution, DTS HD Master Audio (nur über HDMI-Ausgang)
PCM-Mehrkanal (nur über HDMI-Ausgang)
Wave, MP3, MP4 (MPEG-4 AAC), ATRAC (über optischen und HDMI-Ausgang)
BILDFORMATE:
JPEG, TIFF, BMP, GIF, PNG

UNTERSTÜTZTE DATENTRÄGER:
BD-ROM, BD-R, BD-RE
DVD, DVD-R, DVD+R, DVD-RW, DVD+RW
AVCHD
Audio-CD, Super Audio CD, Video-CD
NICHT UNTERSTÜTZTE VIDEOFORMATE:
DivX, WMV

» THOMAS STUCHLIK



Groß und mächtig ist sie ja schon – in Sachen Rechenleistung wie auch hinsichtlich der physischen Präsenz. Dabei taugt sie zum HD-Filmgenuss als schicker und leiser Blu-ray-Player. Schade, dass niemand weiß, ob sich dieses Format tatsächlich gegen HD-DVD durchsetzen wird. In Sachen Multimedia verarbeitet die PS3 unzählige Formate, doch die mächtige Chip-Architektur mit dem Cell-Herz konnte bisher kaum ihre Leistungsfähigkeit beweisen.

» OLIVER SCHULTES



Die PS3 ist eine echte Multimedia-Konsole, und das im Gegensatz zur Xbox 360 gleich nach dem Auspacken. Der eingebaute Blu-ray-Player versorgt mich ohne Zusatzinvestition mit hochauflösenden Filmbildern und über die HDMI-1.3-Schnittstelle genieße ich die Next-Gen-Tonformate DTS HD Master Audio & Co. Doch halt! Es gibt ja noch gar keine AV-Receiver, die diese audiophilen Signale verarbeiten könnten. Egal, als Technikfan muss ich die Kiste haben.

AKTUELL

Neues aus der Welt der Videospiele



Tekken 6

ARCADE / PS3
Namco Bandai » 2007

GAMES • Sensationelle Vorstellung auf der AOU 2007: Im Rahmen der diesjährigen Arcade-Messe zeigt Namco erste echte Spielszenen aus "Tekken 6". Die Keilerei läuft auf dem PlayStation-3-Arcadeboard und soll noch in diesem Jahr erscheinen. Selbstverständlich wird "Tekken 6" nicht nur Spielhallenfans das Geld aus der Tasche ziehen – wann der Titel jedoch für die PS3 erscheinen wird, ist noch unklar. Einige handfeste Neuerungen hingegen stehen schon fest: Mit sexy Kampfamazone Zafina und dem eleganten Leo stehen zwei brandneue Kämpfer in den Startlöchern. Die Optik der Prügelorgie macht zum derzeitigen Entwicklungsstand einen guten, jedoch nicht sensationellen Eindruck. Mit einem Tempel und einem zerstörten Straßenzug inklusive bulligem Panzer wurden zudem zwei Stages enthüllt. Ganz wichtig soll die optische Veränderung der Fighter werden: So wird aus Android Jack-5 mit einigen neuen Bauteilen schnell ein monströser Mech. Narbengesicht Bryan Fury feuerte gar mit einer Schrotflinte wild um sich – ob es dieses Feature aber ins finale Spiel schafft, ist mehr als fraglich.



PS3 Kein Entrinnen: Debütant Leo haut seinen Gegner an der Arenabegrenzung windelweich.



PS3 Das haut den stärksten Roboter um: Waffennarr Brian ist für seine derben Faustschlagkombinationen bekannt.



Killerspiele: Neues von der Front



POLITIK • Die bayerische Staatsregierung hält an ihrem Vorhaben fest, die Herstellung und Verbreitung gewaltverherrlichender Spiele zu verbieten und Verstöße mit bis zu einem Jahr Freiheitsstrafe zu belegen. Nun wollen Stoiber & Co. auch "Indianer- und Ritterspiele" mit einbeziehen. Zudem solle Erziehungsberechtigten das Recht entzogen werden, sich mit ihren Kindern über problematische Spiele auseinanderzusetzen. Bundesfamilienministerin von der Leyen (Bild) legte kürzlich einen Gesetzesentwurf vor, nach dem gewaltbeherrschte Spiele automatisch für Jugendliche verboten sein sollen. Zusammen mit NRW-Familienminister Laschet fordert sie stärkere Kontrollen und Strafen für den Einzelhandel bei Verstößen. Deutsche Entwickler kündigten bereits an, bei einem Verbot ins Ausland abzuwandern.



Kommentar – Michael Herde

Der Kampf gegen die Seuche "Killerspiel" tobt weiter. Die Videospielindustrie befindet sich im Zweifrontenkrieg des stimmungsmachenden Aktionismus: Während General Stoiber und Adjutant Beckstein bürgerentmündigende Gesetzesentwürfe an der Grenze zur Verfassungswidrigkeit vorlegen, stößt Niedersachsens Innenminister Schünemann weitgehend ins selbe Horn und polemisiert mit holpriger Argumentation – leider ein weit verbreitetes Phänomen! Dennoch fehlt ein Konsens in der Politik, ja sogar innerhalb der Parteien. Nur gut, dass FDP und Grüne dieses unsachliche Vorgehen scharf kritisieren, denn schließlich – und das kommt in der Debatte viel zu kurz – ist ein eindeutiger Wirkungszusammenhang zwischen Videospielkonsum und Gewalthandlungen bislang wissenschaftlich nicht nachgewiesen. Das berücksichtigt zwar auch von der Leyen nicht in ausreichendem Maße, dennoch geht sie weitaus liberaler vor. Ich schließe mich den Worten des Geschäftsführers des Deutschen Kulturrates, Olaf Zimmermann, an: "Erwachsene müssen (...) das Recht haben, sich im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen auch Geschmacklosigkeiten (...) anzusehen."

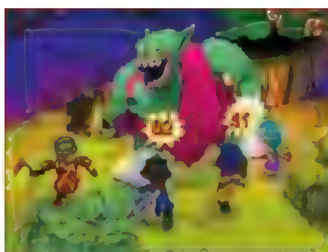
NEWS-TICKER »

+++ Studiogründung: Shinji Mikami, Hideki Kamiya und Atsushi Inaba (Ex-Clover-Studio) haben das unabhängige Entwicklerstudio SEEDS gegründet.
+++ Umsetzung: id Software und Activision geben die Umsetzung des PC-Shooters "Enemy Territory: Quake Wars" für PS3 und Xbox 360 bekannt. +++

Dragon Quest IX

DS » Square Enix » 2007

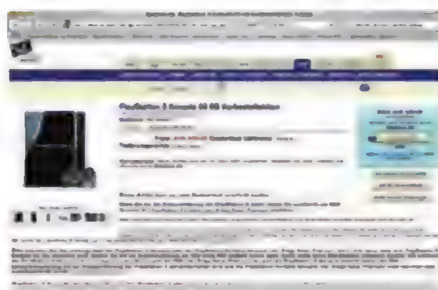
GAMES • Sehr zum Staunen der Rollenspiel-Gemeinschaft erscheint der neunte Teil der altehrwürdigen "Dragon Quest"-Serie exklusiv für Nintendos DS. Das Rollenspiel, welches auf zwei Modulen ausgeliefert wird, nutzt alle Vorteile des Handhelds: Via Stylus durchforstet Ihr das Inventar Eurer Helden und dank WiFi-Funktion können vier Spieler gemeinsam auf Drachenjagd gehen. Das Spielgeschehen präsentiert sich im schicken Comic-Look des PS2-Vorgängers und wird auf dem unteren der beiden Bildschirme dargestellt. Erstmals in der Geschichte der Serie kommt auch ein neues Kampfsystem zum Einsatz. Statt klassischer Rundenkämpfe werden nun in Echtzeit die Schwerter gezückt.



DS Dicker Brocken: Die Grafik präsentiert sich im putzigen Comic-Look.

Amazon-Abzocke zum PS3-Start

BUSINESS • 600 Euro sind eine Menge Geld für eine Konsole. Noch tiefer in die Tasche muss man greifen, wenn man sich bei www.amazon.de eine PS3 aus der Erstauslieferungsmenge sichert. Der Online-Händler garantiert nämlich nur denjenigen Kunden ein Gerät, die zusätzlich eine PSP inklusive "Ridge Racer Platinum" (ca. 200 Euro) vorbestellen. Ganz schön dreist, aber schließlich ist man laut Amazon nicht gezwungen, das "attraktive Angebot" zu nutzen. Auch im Ausland wird versucht, mit dem PS3-Hype die PSP-Verkäufe anzukurbeln. Der englische Online-Shop HMV startete ebenfalls eine Vorbestellaktion und kombinierte die PS3 mit einer PSP (4GB-Modell) und zwei Handheld-Spielen für schlappe 675 Pfund (ca. 1.000 Euro), wie der Branchendienst Gamesindustry.biz berichtet.



Speedster Controller

PS2 / PS3 » Fanatec » ca. 60 Euro

ZUBEHÖR • Ihr trauert Namcos NegCon nach? Wie wär's dann mit diesem wuchtigen Controller? Mittels der Twist'n'Turn genannten Technik verdreht Ihr das Pad, um virtuelle Boliden zu lenken, was aber einige Umgewöhnung erfordert. Die Bedienung geht ganz schön in die Arme und verlangt größere Konzentration. Hilfreich: Die frei belegbaren Trigger unter den Schultertasten bieten einen großen Hebelweg. Vibration, Sensibilität und Deadzone justiert Ihr mittels Digitalanzeige – fünf Setups lassen speichern. Das durchdachte Funk-Pad ladet Ihr mittels beiliegendem USB-Kabel an der PS2 auf. Daneben ist ein PS3-Adapter angekündigt.

Fazit: Ein neuartiges, aber anstrengendes Fahrgefühl.



MAN!AC BEWERTUNG ★★★☆☆

Manhunt 2

PS2 / Wii / PSP » Take 2 » 3. Quartal

GAMES • Rockstar Games provozieren wieder. Ausgerechnet für die familienfreundliche Konsole Wii erscheint der Nachfolger eines der kontroversesten Spiele der letzten Jahre. Allein die Tatsache, dass die Brutalo-Action überhaupt fortgesetzt wird, schlägt hohe Wellen. Dabei ist über den Inhalt von "Manhunt 2" noch nicht viel bekannt. Die Handlung dreht sich um Danny Lamb und Leo Kasper, die einer Anstalt für psychisch gestörte Kriminelle entfliehen. Ein schnell geschnittener Teaser (zu sehen auf unserer 'ab 18'-DVD) und die Aussage von Rockstar Games Gründer Sam Houser, dem Originalkonzept möglichst treu zu bleiben, sind alle Infos zum jetzigen Zeitpunkt. Trotz heikler Vorgeschichte: Take 2 Deutschland geht zurzeit von einer Veröffentlichung im Sommer aus. Davor will man allerdings das Urteil der USK abwarten.



Star Wars: The Force Unleashed

PS2 / PS3 / 360 / PSP / DS » LucasArts » November

GAMES • Activision und LucasArts schlagen das nächste Kapitel in der "Star Wars"-Saga auf: Angesiedelt zwischen "Episode III" und "IV" schlüpft Ihr in "The Force Unleashed" in die Rolle von Darth Vaders Schüler und helft bei der Vernichtung der letzten Jedi. Ihr besichtigt Planeten wie Kashyyyk, Felucia oder Raxus Prime und trefft bekannte Gesichter aus dem "Star Wars"-Universum. Mit der Macht auf Eurer Seite schleudert Ihr Gegner durch die Luft, setzt sie in Brand und verwandelt leblose Objekte in tödliche Waffen. Die Fähigkeiten baut Ihr im Laufe des Spiels nach Euren Wünschen aus. Ebenso bestimmt Ihr den Ausgang der Handlung. Nicht nur für "Star Wars"-Fans ein interessantes Action-Adventure.



Effektfeuerwerk: Die dunkle Macht bringt eindrucksvolle Resultate – optisch wie spielerisch.

"Silent Hill" in der Spielhalle: Konami stellte jüngst den Lichtpistolen-Shooter "Silent Hill: The Arcade" vor **+++ Konsolen-Krieg:** Im Januar konnte Nintendo in Japan dreimal mehr Wii absetzen als Sony PS3.

In & Out

▲ Retrofeeling
Klassiker sind dank Download auf aktuellen Konsolen spielbar.

▲ Festplattenunterstützung
Ladezeiten von Spielen verkürzen sich dank Festplatte.

▼ Überzogene Killerspielgesetze
Jugendschutz ja, aber mit Maß und Ziel. Die aktuellen Gesetze sind völlig ausreichend.

▼ Miese PS3-Vorbestellaktionen
Händler ziehen Zocker zum PS3-Start mit unverschämten Zwangs-Bundles über den Tisch.

▼ MWST-Erhöhung auf Spiele
62 Euro für ein PS3-Spiel – Sony gibt die Mehrwertsteuer-Erhöhung an den Kunden weiter.

Next-Gen-Konsolen drücken Gewinn

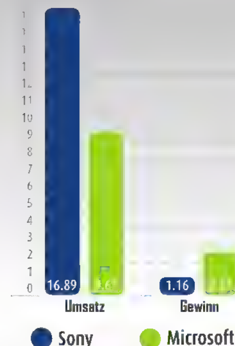
BUSINESS • So kann man sich irren: Der US-Wirtschaftsdienst Bloomberg sagte Sony aufgrund der PS3-Markteinführung einen fünfzigprozentigen Gewinnrückgang im 3. Quartal (1.10.2006 bis 31.12.2006) voraus. Die Realität sieht weniger düster aus: Zwar belastet die neue Konsole das Ergebnis, der operative Gewinn schrumpfte jedoch 'nur' um 15%. Gewinn, so hofft der Konzern, wirft die PS3 ab Mitte des nächsten Geschäftsjahres (1.4.2007 bis 31.3.2008) ab. Bis es soweit ist, macht Sony laut Expertenmeinung mit jedem verkauften Gerät über 300 Dollar Verlust. Trotzdem halten viele eine Preisreduzierung noch in diesem Jahr nicht für unrealistisch. Sonys oberster Finanzbeamter Nobuyuki Oneda spricht sich zwar für eine Senkung des PS3-Preises erst in zwei oder drei Jahren aus, doch beginnt das Unternehmen schon jetzt mit der Massenfertigung der 65nm-Cell-Chips Kosten zu sparen. Sorgen bereitet dagegen die PSP, deren Verkäufe rückläufig sind. Sony hat deshalb die erwartete Absatzmenge für das Geschäftsjahr 2006 von zwölf auf neun Millionen Stück korrigiert.



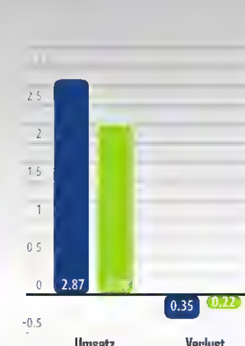
Der Konkurrenz geht es nicht besser: Microsofts Xbox 360 ist auch nach einem Jahr am Markt nicht profitabel, was der 'Entertainment and Devices'-Sparte Verlust beschert. Von den angepeilten 13 bis 15 Millionen verkauften Konsolen bis Ende Juni 2007 ist Microsoft inzwischen abgerückt. Erwartet wird eine Absatzmenge von nunmehr zwölf Millionen Stück.

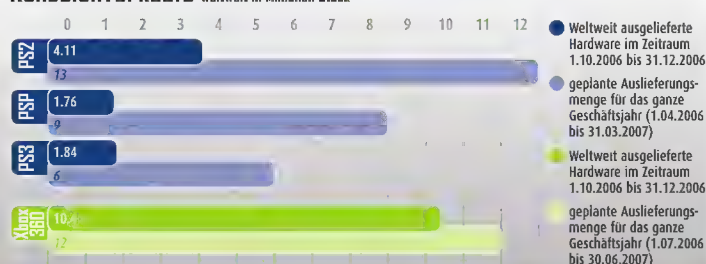


Konzern
in Milliarden Euro



Spiele-Sparte
in Milliarden Euro





Action Replay DS

DS » Bigben » ca. 25 Euro



ZUBEHÖR • Bereits aus der Konsolenwelt bekannt, kommt das Cheatsystem Action Replay nun auch für DS. Einfache Handhabung wird dabei groß geschrieben: Ihr startet zuerst das Modul und legt dann Eure Spielcartridge ein. Automatisch sucht das Programm nun in seinem Archiv nach passenden Schummel-Codes. Diese dürfen auch kombiniert aktiviert werden, bevor Ihr das eingelegte Spiel bootet. Wollt Ihr das Action Replay mit neuen Cheats füttern, stöpselt Ihr das Gerät via mitgeliefertem USB-Kabel an den PC an und installiert den beiliegenden Dateibrowser. Damit verbindet Ihr Euch mit dem Codejunkies-Server und überträgt neue Daten ganz einfach per Drag'n'Drop direkt aufs Modul.

Fazit: Simpel zu bedienendes Schummelmodul inklusive Webzugriff zum moderaten Preis. Kaufempfehlung!

MAN!AC BEWERTUNG ★★★★☆

Bullet Witch

360 » Atari » 1. Quartal

GAMES • Trashigen Unterhaltungswert bewies "Bullet Witch" schon auf der Games Convention. Wenn Ihr in Gestalt von Hexe Alicia reihenweise Zombies mit einer überdimensionalen Knarre umnietet und fliegende Gehirne sowie haushohe Monster mit wuchtigen Magie-Effekten vernichtet, lässt sich amüsantes Potenzial nicht verleugnen. Die optische Präsentation ist zwar auch in der vorliegenden Preview-Version eher bescheiden und Story sowie Dialoge sind von unterirdischer Qualität. Dank zugänglicher Steuerung, schicker Effekte und witziger Magie-Attacken (Donnerschlag, Schutzwall oder Raben-Angriff) macht die schlichte Action-Kost durchaus Spaß.



360 Alles Gute kommt von oben: Bei voller Magie-Leiste lässt Alicia Blitze vom Himmel zucken.

Crazy Taxi: Fare Wars

PSP » Sega » 2. Quartal

GAMES • Spielhallenbesucher und Dreamcastbesitzer erinnern sich gerne an eine der spaßigsten Serien von Sega zurück: "Crazy Taxi" war zwar kein 'richtiges' Rennspiel, sorgte aber dank toller Optik und witziger Grundidee für Laune. Zwar durftet Ihr u.a. in "GTA" als Taxifahrer tätig werden, doch so humorig wie bei "Crazy Taxi" ging's nirgendwo zur Sache. Für die PSP besinnt sich Sega auf die Wurzeln der Serie zurück und beschert uns mit "Fare Wars" eine Art 'Best of', das die ersten beiden Teile in sich vereint. Ihr könnt nicht nur die zwei liebevoll designten Städte bereisen, auch die verschiedenen witzigen Minispiele sind mit an Bord. Bleibt noch die Frage, wie sich der Spaß technisch auf Sonys Handheld machen wird: Klappt die Umsetzung vernünftig, hat Sega den idealen Sommerspaß am Start.



PSP Chaos in der Großstadt: In Kürze dürft Ihr wieder als waghalsiger Taxifahrer Geld verdienen.

GD-ROM-Produktion eingestellt



HARDWARE • Segas 128-Bit-Hardware Dreamcast wird bereits seit Jahren nicht mehr hergestellt – nun geht es dem dazugehörigen Speichermedium an den Kragen. Laut Sega sollte die Produktion der GD-ROM im Februar offiziell eingestellt werden. Leidtragende dieser Entscheidung sind Zocker wie Entwickler gleichermaßen, schließlich wurde die Konsole immer noch mit Spielen etlicher Dritthersteller gefüttert. Prominente Beispiele waren 2006 die Shoot'em-Ups "Under Defeat" und "Radilgy", auch in diesem Jahr werden neben der im Februar erschienenen Neo-Geo-Umsetzung "Last Hope" noch die Shooter "Trigger Hearts Exelica" sowie "Karous" veröffentlicht. Findige Entwickler sind bereits jetzt auf CDs als Speichermedien umgestiegen, diese werden jedoch nur von Dreamcast-Konsolen der Baureihen bis 2000 geschluckt. Nicht zu vernachlässigen ist die Bedeutung der GD-ROM für die Spielhalle: Die bis zu 1,2 Gigabyte Daten schluckende Scheibe fand nämlich nicht nur bei Dreamcast-Titeln Verwendung; auch Segas Arcade-Boards 'Naomi', 'Naomi 2' und 'Chihiro' sowie das von Namco, Nintendo und Sega gemeinsam entwickelte Triforce-Board griffen auf das Speichermedium zurück.



Zitat des Monats

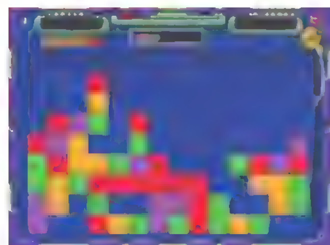


»Die meisten Entwickler haben in ihrem Leben ein Buch gelesen und einen Film gesehen, nämlich "Herr der Ringe" und "Aliens", oder Variationen davon. Das ist ja schön und gut, doch man braucht ein bisschen Abwechslung.«
Ken Levine, Präsident Irrational Games ("BioShock")

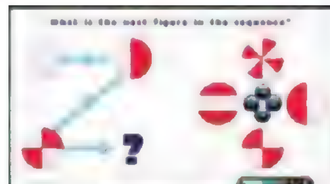
Touchmaster DS & Hot Brain

PSP » Midway » 2007
DS » Midway » 2007

GAMES • "Dr. Kawashimas Gehirnjogging" schlägt Wellen: Midway springt auf den Minispiel-Zug auf und versorgt DS-Spieler und PSP-Zocker mit zwei eigenständigen Spielkonzepten. In "Touchmaster DS" sorgen über zwanzig verschiedene Puzzle- und Geschicklichkeitstitel (von Solitär über Worträtsel bis hin zur Klötzchenknobelei) für rauchende Köpfe – systemtypisch wird via Stylus gesteuert. "Hot Brain" für die PSP will Euer Gehirn dauerhaft auf Vordermann bringen: Löst knifflige Intelligenztests und erfahrt anschließend die Auswirkung auf Eure grauen Zellen.



DS "Tetris", oder was? "Touchmaster DS" bedient sich klassischer Konzepte.



PSP "Hot Brain" fordert Euch u.a. mit verzwickten Dreh- und Schieberätseln.

The Darkness

PS3 / 360 » Take 2 » 3. Quartal

GAMES • Die schwedischen Entwickler Starbreeze arbeiten mit Hochdruck am düsteren Ego-Shooter "The Darkness". Trotzdem fanden sie Zeit, für eine Multiplayer-Präsentation nach München zu reisen. In den drei spielbaren Karten durften wir uns als Mensch und Darkling-Gnom austoben. Während sich die humanoiden Spieler mit Waffengewalt (gerne auch mit einer Knarre in jeder Hand) verteidigen, krabbeln die flinken Darklings an Wänden und Decken entlang – Orientierungsschwierigkeiten bei der doch ungewöhnlichen Perspektive sind schnell überwunden. Im Einspieler-Modus präsentierten die Entwickler zum ersten Mal die 'Other World': Nach zwei Dritteln wechselt Ihr von New York in ein düsteres Erster-Weltkrieg-Szenario und schlagt Euch mit entstellten Gegnern durch dreckige Schützengräben. Wir warten gespannt auf die erste spielbare Preview-Version.



360 Die 'Other World' nimmt sich den Ersten Weltkrieg zum Vorbild.



360 Im Multiplayer-Modus treten Darklings gegen Menschen an.

Nintendo MP3 Player

DS / Game Boy Micro » Nintendo » ca. 30 Euro

ZUBEHÖR • Nintendo erweitert seinen Kleinsten um eine Multimediafähigkeit: MP3-Wiedergabe. Das GBA-Modul mit Übergröße (5,8 x 4,3 x 1,1 cm) besitzt seitlich einen Schacht für handelsübliche SD-Karten, auf die Ihr vorher via PC Eure Lieblingssongs übertragt. Der integrierte Kopfhörerausgang überzeugt mit besserer Klangqualität als am DS selbst. Nach dem Starten habt Ihr die Wahl zwischen zwei Benutzeroberflächen: Mr. Picto oder Mario. Die simple Bedienung mittels Steuerkreuz gefällt ebenso wie Shuffle- und Sleep-Funktion. Allerdings fehlt eine Funktion für eigene Playlists. Nett, aber sinnlos: Euren anfangs ausgewählten Protagonisten könnt Ihr mittels A-Taste im Takt der Musik tanzen lassen.

Fazit: MP3-Genuss für unterwegs mit simpler Bedienung. Der Preis ist aber happig.



MAN!AC-BEWERTUNG ★★★☆☆

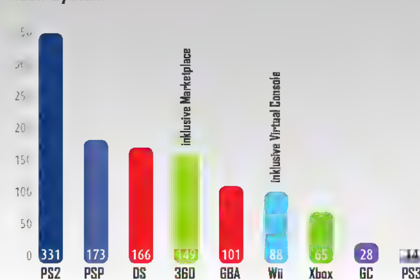
Jahresbilanz der USK



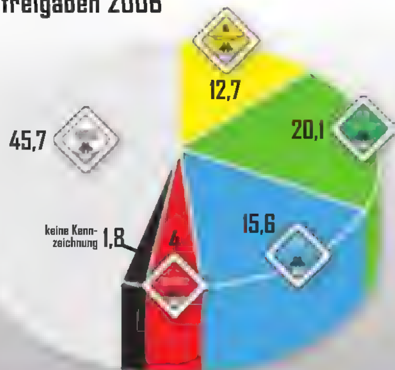
BUSINESS • Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) hat ihren Jahresbericht 2006 vorgelegt. Demnach wurden letztes Jahr 2.607 Spiele geprüft, davon 1.115 für Konsole. Der leichte Rückgang von 79 Spielen gegenüber 2005 hängt laut USK mit dem Aufkommen neuer Konsolen zusammen. Auch der Anteil gewalttätiger Titel ging zurück. Keine Kennzeichnung erhielten 46 Spiele und können damit indiziert werden. Die USK vergab im europäischen Vergleich wieder die strengsten Freigaben.

Anzahl geprüfte Konsolenspiele

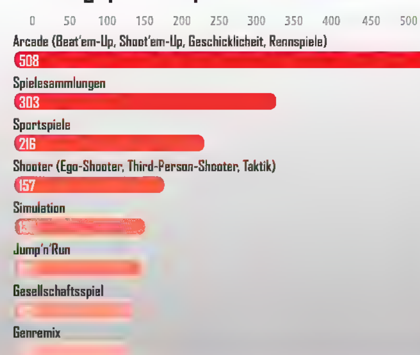
nach System



Altersfreigaben 2006



Anzahl geprüfte Spiele nach Genre



FlatOut Ultimate Carnage

360 » Empire Interactive » Juni



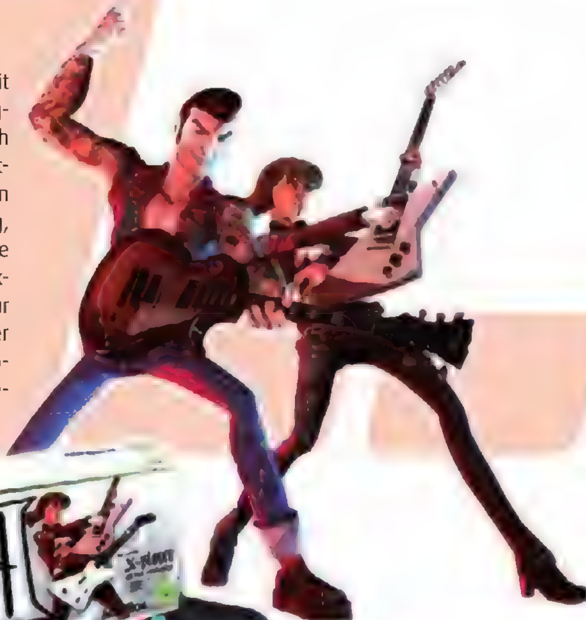
360 Sehen dank Next-Gen-Power noch schöner aus: Offroad-Strecken.

GAMES • Das destruktive Rennspektakel von Bugbear geht in die nächste Runde: "FlatOut Ultimate Carnage" wird exklusiv für Xbox 360 entwickelt und soll im Juni erscheinen. "Das beste 'FlatOut', das es je gab" (O-Ton Hersteller) bietet zwölf Autos, fünf neue Solomodi und zwei Online-Spielvarianten. Wie bei den Vorgängern dürft Ihr Euch auf eine freche Boliden-Bolzerei freuen, die zerstörbare Autos und Objekte sowie Offroad-Kurse bietet. Außerdem sind Downloads geplant.

Rumble für PS3-Controller?



HARDWARE • Ob Sony jemals einen PS3-Controller mit Rumble-Funktion veröffentlichen wird, ist fraglich. Inzwischen hat eine Firma namens SplitFish jedoch eine Force-Feedback-Technologie entwickelt, die im Sixaxis-Pad Verwendung finden könnte. Denn die fehlende Rumble-Unterstützung, so wird seit langem gemutmaßt, liegt am Patentstreit mit Immersion. Sony hatte ohne Lizenzgebühren zu entrichten im PS2-Controller Immersions Force-Feedback-Technologie verwendet. SplitFishs Lösung würde das Patent umgehen. Doch dafür müsste Sony erst seinen Fehler eingestehen, was den stolzen Japanern sicherlich schwer fallen wird. SplitFish will sich jedoch stark dafür engagieren, dem Konzern seine Technologie zu verkaufen. Wir drücken der Firma die Daumen und appellieren an Sony, die Force-Feedback-Unterstützung nicht grundsätzlich abzulehnen.



Guitar Hero 2

360 / Nintendo-Konsolen » Activision » 2. Quartal



GAMES • In den USA ist die "Guitar Hero"-Serie ein PS2-Top-Seller, in hiesigen Gefilden schaffte die hervorragende Rock-Sim noch nicht ganz den Durchbruch. Vielleicht bringt die Xbox-360-Veröffentlichung des zweiten Teils den letzten Kick: Mit zehn zusätzlich integrierten Songs (u.a. "The Trooper" von Iron Maiden und "Hush" von Deep Purple) sowie geplanten herunterladbaren Titeln stehen die Chancen ausgezeichnet. Der neu designte Gitarren-Controller in Gibson-Explorer-Form fühlt sich robuster an als das PS2-Pendant – sehr lobenswert! Eine Buchse an der Unterseite der Plastik-Klampfe sorgt indes noch für Rätselraten: Es kursieren Gerüchte, dass in die Schnittstelle künftig Bodeneffektgeräte wie Wah-Wah-Pedale gestöpselt werden könnten. Über die kurz vor Redaktionsschluss angekündigten Umsetzungen für die 'Nintendo-Plattformen' liegen uns leider noch keine Infos vor.



360 Bei "Guitar Hero II" kommt es auf die inneren Werte an – optisch macht's auch auf Xbox 360 nicht viel her.

NEWS-TICKER »

+++ Kopierschutz verärgert Verbraucherschützer: Electronic Arts, Blizzard und Take 2 wurden vom Bundesverband der Verbraucherzentralen abgemahnt. Grund: Die drei Spielehersteller unterbinden private Sicherungskopien ihrer Spiele. +++ Umsetzung: THQ veröffentlicht das Action-Spiel "Saint's Row" auch für PS3. +++ Neue Messe: Nach dem Vorbild der Leipziger Spielemesse findet vom 6. bis 9. September erstmals die Games Convention Asia in Singapur statt. +++ Auszeichnung: "Wario Ware: Smooth Moves" für Wii ist auf der Nürnberger Spielwarenmesse mit dem ToyAward 2007 in der Kategorie

Midway Gamer's Day 2007 Es wird scharf geschossen



GAMES • Las Vegas, 25. Januar 2007: Für einen Tag wurde das Mekka des Glücksspiels zur Pilgerstätte der versammelten Spielepresse. Der amerikanische Publisher Midway hatte zum Gamer's Day 2007 geladen, um seine Hits für die kommenden zwölf Monate vorzustellen. Während andere Hersteller wie Nintendo auf Zielgruppenerweiterung setzen, heißt Midway's Next-Gen-Motto 'Ballern bis der Arzt kommt'. Egal, ob mit Karabiner, Doppel-Uzi oder Plasmawumme – die Luft auf PS3 und Xbox 360 wird bleihaltig. Die optisch wie spielerisch eindrucksvollen Ego-Shooter-Highlights "Unreal Tournament III" und "BlackSite: Area 51" beleuchten wir ausführlich im Preview-Teil. Gemütlich Probezocken durften wir auch "John Woo presents Stranglehold" sowie "Hour of Victory": Während in der stylischen Third-Person-Schießerei "Stranglehold" die komplette Zerstörung eines historischen Museums für offene Münder sorgte, herrschte beim Antesten der neu vorgestellten Kriegsballerei "Hour of Victory" schnell Ernüchterung – wer braucht schon eine Sparversion von "Call of Duty 3"?



360 "John Woo presents Stranglehold"



360 "Hour of Victory": Beim Probespiel sorgte der Weltkriegs-Shooter für gemischte Gefühle. Während der Abwechslungsreichtum gefiel, bereitete die Bildrate noch große Sorgen.

GERÜCHTE-KÜCHE



Leiseres Laufwerk und größere Festplatte?

Das Röhren der Xbox 360 stört viele Zocker. Manche mehr als andere, weshalb immer wieder Gerüchte über ein leiseres Laufwerk aufkommen. Auch eine Konsole mit größerer Festplatte wird vermutet.

Das meint MAN!AC: Grundsätzlich kommentiert Microsoft keine Gerüchte. Dass eine Xbox 360 mit größerer Festplatte und leiserem Laufwerk kommen wird, ist aber kein Geheimnis. Nur wann und wo das sein wird, weiß allein Microsoft.

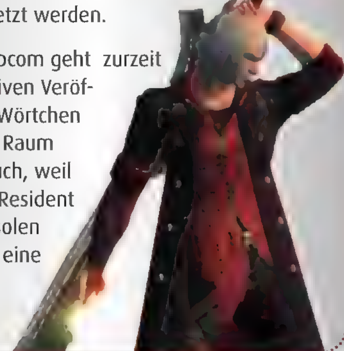
"Red Faction" für Next-Gen-Konsolen?

Auf einer Konferenz soll THQ-CEO Brian Farrel über eine Fortsetzung des Ego-Shooters gesprochen haben.

Das meint MAN!AC: Shooter-Fans würden sich sicher über einen dritten Teil freuen, doch liegt hier die Vermutung nahe, dass die Internetgemeinschaft einem Missverständnis erlegen ist. Denn wirklich bestätigt hat Brian Farrel die Fortsetzung nicht.

"Devil May Cry 4" für Xbox 360?

Wie das amerikanische PlayStation-3-Magazin berichtet, soll die PS3-Action-Orgie "Devil May Cry 4" auf Xbox 360 umgesetzt werden.

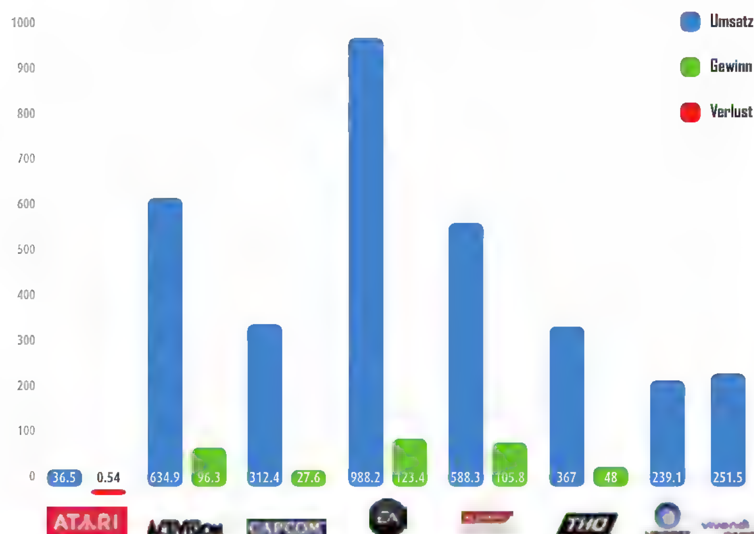


Das meint MAN!AC: Capcom geht zurzeit von einer PS3-exklusiven Veröffentlichung aus. Das Wörtchen 'zurzeit' lässt jedoch Raum für Spekulationen. Auch, weil zukünftige Hits wie "Resident Evil 5" für beide Konsolen angekündigt sind, ist eine Umsetzung durchaus glaubwürdig.

Quartalsergebnisse der Software-Hersteller

BUSINESS • Mehrere Software-Hersteller haben für den Zeitraum 1. Oktober bis 31. Dezember Umsatz- und Gewinnzahlen vorgelegt. Insgesamt lief es für die Softwarebranche 2006 gut. Atari konnte den Verlust verringern und THQ dank Spiel zum Pixar-Film "Cars" ein Rekordergebnis verbuchen. Bei Vivendi steuert das Online-Rollenspiel "World of Warcraft" den größten Anteil zum Umsatzergebnis bei, Ubisofts Erlöse stammen zu 63 Prozent aus den Verkäufen von Next-Gen-Konsolen-Titeln. Für Activision ist das 3. Quartal sogar das profitabelste in der Firmengeschichte. Das Rekordergebnis verdankt der Publisher "Call of Duty 3", "Marvel: Ultimate Alliance", "Tony Hawk's Project 8" und "Guitar Hero 2". Auch EAs Umsatz stieg im Vergleich zum Vorjahr leicht an. Top-Titel wie "Need for Speed Carbon" und "Madden NFL" verkauften sich über acht Millionen Mal, "FIFA" kam auf sechs Millionen Einheiten und die "Sims"-Serie schaffte sogar zehn Millionen Stück. Enttäuscht zeigt sich der Hersteller von den schwachen Software-Verkäufen für die PS3. Zum Xbox-360-Start konnte EA mehr Spiele absetzen.

Quartalsergebnis (in Millionen Euro » 1. Oktober bis 31. Dezember 2006)



Trend & Lifestyle ausgezeichnet worden. +++ Metal Gear Movie: Sony Pictures dreht für Konami den "Metal Gear Solid"-Film. +++ Filmambitionen: Ubisoft will zukünftig an digitalen Kinofilmen arbeiten. Unter anderem ist ein Kurzfilm zu "Assassin's Creed" geplant. +++ Software-Söldner: Electronic Arts vertreibt "Mercenaries 2" von Pandemic. +++ Verspätung: "Half-Life 2: Episode 2" verschiebt sich erneut. Neuer Release ist Herbst 2007. +++SciFi-Spiel: Basierend auf den ersten beiden TV-Staffeln entwickelt Auran Games einen "Battlestar Galactica"-Shooter für Xbox Live Arcade. +++WipeOut für PS3: Aus einem Interview im DevelopMag mit Sony Liverpool geht hervor, dass an an einem "WipeOut" für PS3 gearbeitet wird.

DIE NEUE MAN!AC

Knapp viereinhalb Jahre im gleichen Gewand – Zeit für eine optische und inhaltliche Auffrischung.

Alles neu macht der Mai... so lange wollten wir mit der Neugestaltung der MAN!AC allerdings nicht warten. Daher präsentieren wir Euch schon im März passend zum Deutschland-Start der PlayStation 3 ein rundum erneuertes und verbessertes Heft. Das 'bescheidene' Motto unserer Bemühungen lautete: "Wir wollen das beste deutschsprachige Videospiel-Magazin machen."

Ob wir das geschafft haben? Lasst es uns wissen! Bombardiert uns mit Lob oder Kritik, lasst Euren Emotionen freien Lauf via E-Mail (leserpost@maniac.de) beziehungsweise Briefpost (Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Stichwort: Redesign, Wallbergstr. 10, 86415 Mering).

Doch genug der einleitenden Worte, folgt uns auf einen Streifzug durch die neue MAN!AC.



NEUE OPTIK

Die Zeiten ändern sich, die Geschmäcker auch: hier ein 3D-Logo, da ein Infokasten mit Tiefeneffekt; hier verspielte Comic-Konterfeis der Redakteure, da die poppige Farbkennzeichnung der Konsolen; hier der gut lesbare, aber mittlerweile altbackene Zeichensatz und da ein System-Symbol, das zum x-ten Mal wiederholt wird. Unsere Liste mit optischen Nicklichkeiten war lang...

Wir schmissen überflüssige Designelemente über Bord und verbannten 3D-Schriften aus dem Heft. Klar, übersichtlich und zeitlos sollte sie werden, die neue MAN!AC. Darum musste auch die Farbkennzeichnung der Konsolen weichen: Die Farben in der Leseführung am oberen Rand helfen Euch nun bei der Orientierung – ein Blick, und Ihr wisst, in welcher Sektion (Preview, Spiele-Test etc.) Ihr Euch gerade befindet. Dort prangt wie üblich auch der Hinweis, für welche Systeme das oder die auf der Seite besprochenen Spiele erscheinen.

AKTUELL

PREVIEW

SPIELE-TEST

Einen festen Platz hat auch das DVD-Symbol gefunden: Der Hinweis, dass sich ein Beitrag zu einem Spiel auf unserer Heft-DVD befindet, wanderte in die rechte obere Ecke des neuen Infokastens.

INFOS

System	PS2
Entwickler	Sega, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Storylastiges Abenteuer mit spaßigen Kloppereien, das mit vielen Ladezeiten nervt.

NEUE INHALTE

Blättert das Heft doch mal von vorne durch...
Als erstes fällt das **Titelthema** (ab Seite 10) ins Auge: Besondere Inhalte brauchen eine besondere Aufbereitung. Daher gibt's ab sofort jeden Monat ein umfangreiches, aufwändig gestaltetes Hauptthema. So könnt Ihr sicher sein, dass Ihr auf jeden Fall alle Fakten zu einem Spiel oder einer neuen Konsole ansprechend serviert bekommt.





Es folgt der **Aktuell**-Teil der MAN!AC (ab Seite 20): Nach dem ausführlichen Titelthema gibt's zur geistigen Auflockerung einen flotten Mix aus kurzen Spielevorstellungen, Zubehör-Tests, Business-News und kleineren Rubriken wie "In & Out".



Bei den anschließenden **Previews** (ab Seite 29) unterscheiden wir ab sofort zwischen zwei Kategorien: 'First Look' bedeutet, wir haben neue Bilder und Infos zu bieten, können aber noch keine kompetente Einschätzung über die spätere Qualität des Titels abgeben. Ganz anders dagegen beim 'normalen' Preview: Aufgrund einer spielbaren Version oder einer ausführlichen Präsentation können wir prognostizieren, in welchem Wertungsbereich der Titel später landen wird.



Bei den **Spiele-Tests** (ab Seite 41), dem wichtigsten Element der MAN!AC, haben wir die umfangreichsten Änderungen vorgenommen: Die Trennung zwischen stationären und tragbaren Konsolen besteht ab sofort nicht mehr. PlayStation 3, Wii & Co. existieren gleichberechtigt in einer Rubrik mit PSP und DS. Bei Mehrsystem-Tests gibt's einen **Systemvergleich**, der Euch über Unterschiede und die beste Version informiert.

Ebenfalls aufgehoben ist die starre Struktur unserer Tests: Der beschreibende, faktenbasierte Text weicht einer analytischen Rezension, die harten Fakten wandern in den Wertungskasten rechts unten. Der persönlich gefärbte Meinungskasten verschiedener Redakteure bleibt natürlich erhalten.

An der **Spielspaß**-Wertung im 100er-System haben wir nicht gerüttelt, sie ist bewährt und für jedermann nachvollziehbar. Neu sind dagegen die **Singleplayer-/Multiplayer**-Wertungen auf einer 10er-Skala: Hier seht Ihr auf einen Blick, wie viel Spaß ein Spiel solo oder mit mehreren macht.

Sound und **Grafik** stufen wir künftig ebenfalls in zehn Schritten ein. Bei der Grafik scheren wir jetzt alle stationären beziehungsweise tragbaren Konsolen über einen Wertungskamm. Da die verschiedenen Systeme unterschiedliche Leistungsfähigkeiten besitzen (eine PS2 kann grafisch nun mal nicht mit einer PS3 mithalten), schwanken ihre maximal zu erreichenden Punktezahlen: Bei PS2, Xbox und GameCube ist zum Beispiel bei sechs Zählern Schluss, PS3 und Xbox 360 dagegen können den Höchstwert zehn erreichen (Seite 41).

Am Ende des Testteils informieren Euch die **Test-Details** über alle Einzelheiten (z.B. 60Hz-Modus, Sixaxis-Unterstützung) der besprochenen Spiele – klar gegliedert in Tabellenform. Ein **Glossar** behandelt darüber hinaus die wichtigsten Fachbegriffe, die wir regelmäßig in der MAN!AC verwenden.



Es folgen **Online-Tests** und -News. Hier findet Ihr jeden Monat Rezensionen von Download-Spielen und Zusatzinhalten sowie Nachtests von Online-Modi diverser Titel.

Tests von **Import**-Spielen zieren natürlich weiter Eure MAN!AC: Allerdings begnügen wir uns künftig nicht mehr nur mit Besprechungen von ausländischer Software, sondern bringen jeden Monat zusätzlich News und Reportagen.



Abgerundet wird das Heft durch die **Interaktiv**-Rubrik (u.a. Leserbriefe und Know-how) sowie dem Blick über den Preview-/Testtellerrand mit der **Extended**-Sektion. In Letzterer findet Ihr wie gewohnt spannende Reportagen, Interviews, Retroberichte und außergewöhnliche Artikel über Videospiele.

Selbstverständlich haben wir auch unsere **Heft-DVD** aufgefrischt: optimiert auf 16:9 und versehen mit der vielfach gewünschten 'Alles abspielen'-Funktion. Aber seht selbst: Einfach Disc einlegen und Spaß haben!

WERTUNGSREFORM

Die Neugestaltung der MAN!AC nehmen wir zum Anlass für eine Wertungszäsur. Wir beurteilen Spiele ab diesem Monat ohne auf frühere Prozentwertungen Rücksicht zu nehmen – die allgemein gestiegene Produktqualität macht dies notwendig. Das bedeutet zum einen, dass das Wertungsniveau insgesamt sinken wird, da zum Beispiel ein verbesserter Nachfolger nicht unbedingt mit einer höheren Einstufung bedacht werden muss. Andererseits werden dadurch Quervergleiche mit früher getesteten Titeln unmöglich: So kann ein niedriger bewertetes "Sportspiel A2" insgesamt besser sein, als der vor einem Jahr besprochene Vorgänger "Sportspiel A1". Bei Serien weisen wir daher explizit darauf hin, mit welchem Teil Ihr am besten wegkommt.

PREVIEW

Spiele-Veröffentlichungen der kommenden drei Monate

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
PLAYSTATION 2	Burnout Dominator	Electronic Arts	Rennspiel	22. März
	Capcom Classics Collection 2	Capcom	Spielesammlung	13. April
	Dancing Stage SuperNova	Konami	Tanzspiel	März
	God of War 2	Sony	Action	April
	Heatseeker	Codemasters	Action	März
	Medal of Honor Vanguard	Electronic Arts	Ego-Shooter	29. März
	Pimp my Ride	Activision	Rennspiel	15. März
	Shin Megami Tensei Devil Summoner	Koei	Rollenspiel	30. März
	Socom: U.S. Navy Seals Combined Assault	Sony	Action	Mai
	Spider-Man3	Activision	Action	Mai
	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	Action-Adventure	2. Quartal
	UEFA Champions League 2006-2007	Electronic Arts	Sportspiel	22. März
PLAYSTATION 3	Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	Mai
	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	Action	23. März
	Call of Duty 3	Activision	Ego-Shooter	23. März
	Def Jam: Icon	Electronic Arts	Beat'em-Up	23. März
	Enchanted Arms	Ubisoft	Rollenspiel	23. März
	F.E.A.R.	Vivendi	Ego-Shooter	23. März
	Fight Night Round 3	Electronic Arts	Sportspiel	23. März
	Formula One Championship Edition	Sony	Rennspiel	23. März
	Full Auto 2: Battlelines	Sega	Rennspiel	23. März
	Genji: Days of the Blade	Sony	Action	23. März
	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	Action	23. März
	Mobile Suit Gundam: Target in Sight	Atari	Action	23. März
	MotorStorm	Sony	Rennspiel	23. März
	NBA 2K7	Take 2	Sportspiel	23. März
	NBA Street Homecourt	Electronic Arts	Sportspiel	23. März
	Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	23. März
	NHL 2K7	Take 2	Sportspiel	23. März
	Resistance: Fall of Man	Sony	Ego-Shooter	23. März
	Ridge Racer 7	Namco	Rennspiel	23. März
	Sonic the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	23. März
	Spider-Man 3	Activision	Action	Mai
	Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	23. März
	Tiger Woods PGA Tour 2007	Electronic Arts	Sportspiel	23. März
	Tony Hawk's Project 8	Activision	Sportspiel	23. März
	Untold Legends	Sony	Action	23. März
	Virtua Fighter 5	Sega	Beat'em-Up	23. März
	Virtua Tennis 3	Sega	Sportspiel	23. März
	World Snooker Championship 2007	Sega	Sportspiel	23. März
XBOX 360	Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	Mai
	Blitz the League	Midway	Sportspiel	März
	Bullet Witch	Atari	Action	März
	Def Jam: Icon	Electronic Arts	Beat'em-Up	23. März
	Forza Motorsport 2	Microsoft	Rennspiel	Mai
	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Action	8. März
	Guitar Hero 2	Activision	Geschicklichkeit	März
	Mass Effect	Microsoft	Rollenspiel	Mai
	NBA Street Homecourt	Electronic Arts	Sportspiel	23. März
	Pimp my Ride	Activision	Rennspiel	15. März
	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Geschicklichkeit	29. März
	Samurai Warriors 2: Empires	Koei	Action	16. März
	Spider-Man 3	Activision	Action	Mai
	Virtua Tennis 3	Sega	Sportspiel	März
Wii	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	Action	29. März
	Cooking Mama: Cook Off	Nintendo	Geschicklichkeit	März
	Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	Bandai	Action	März
	Eledees	Konami	Geschicklichkeit	April
	Heatseeker	Codemasters	Action	März
	Mercury Meltdown Revolution	Atari	Geschicklichkeit	März
	Medal of Honor Vanguard	Electronic Arts	Ego-Shooter	29. März
	Prince of Persia: Rival Swords	Ubisoft	Action-Adventure	29. März
	Sonic und die geheimen Ringe	Sega	Jump'n'Run	März
	Spider-Man 3	Activision	Action	Mai
	SSX Blur	Electronic Arts	Sportspiel	15. März
	Tiger Woods PGA Tour 2007	Electronic Arts	Sportspiel	15. März
	World Series of Poker: Tournament of Champions	Activision	Sportspiel	15. März
PSP	After Burner: Black Falcon	Sega	Action	März
	Asphalt: Urban GT 2	Ubisoft	Rennspiel	22. März
	Burnout Dominator	Electronic Arts	Rennspiel	22. März
	Call of Duty: Roads to Victory	Activision	Ego-Shooter	22. März
	Capcom Puzzle World	Capcom	Geschicklichkeit	20. April
	Crazy Taxi: Fare Wars	Sega	Rennspiel	2. Quartal
	Death jr. 2 Root of Evil	Konami	Jump'n'Run	April
	Dragon Ball Z: Shin Budokai 2	Bandai	Action	Mai
	Gunpey	Atari	Denkspiel	22. März
	Heatseeker	Codemasters	Action	März
	Metal Gear Solid Portable Ops	Konami	Action-Adventure	April
	Prince of Persia: Rival Swords	Ubisoft	Action-Adventure	29. März
	Ratchet & Clank: Size Matters	Sony	Jump'n'Run	April
	Rainbow Island Evolution	Rising Star	Jump'n'Run	9. März
	Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	29. März
	Socom: U.S. Navy Seals Fireteam Bravo 2	Sony	Action	Mai
	Spider-Man 3	Activision	Action	Mai
	UEFA Champions League 2006-2007	Electronic Arts	Sportspiel	22. März

Was bedeutet...?

MAN!AC

Das gefällt uns:
- **über 100 Seiten**
- **mindestens 5 Bildschirmfotos auf jeder Seite**
- **zusätzliche Infos auf DVD**

Daran muss gearbeitet werden:
- **noch mehr Spiele im Preview- und Testteil**
- **spielbare Demos**
- **alle Spiele auf DVD**

Dank neuem Look auf der Überholspur: MAN!AC passt sich dem Next-Gen-Trend an und bietet noch bessere Optik sowie mehr Inhalte.



Angespielt: Für das Preview steht uns eine spielbare Version zur Verfügung, wir können also tiefergehende Eindrücke schildern und eine Einschätzung abgeben, in welchen Wertungsregionen der Titel beim Test wohl landen wird.

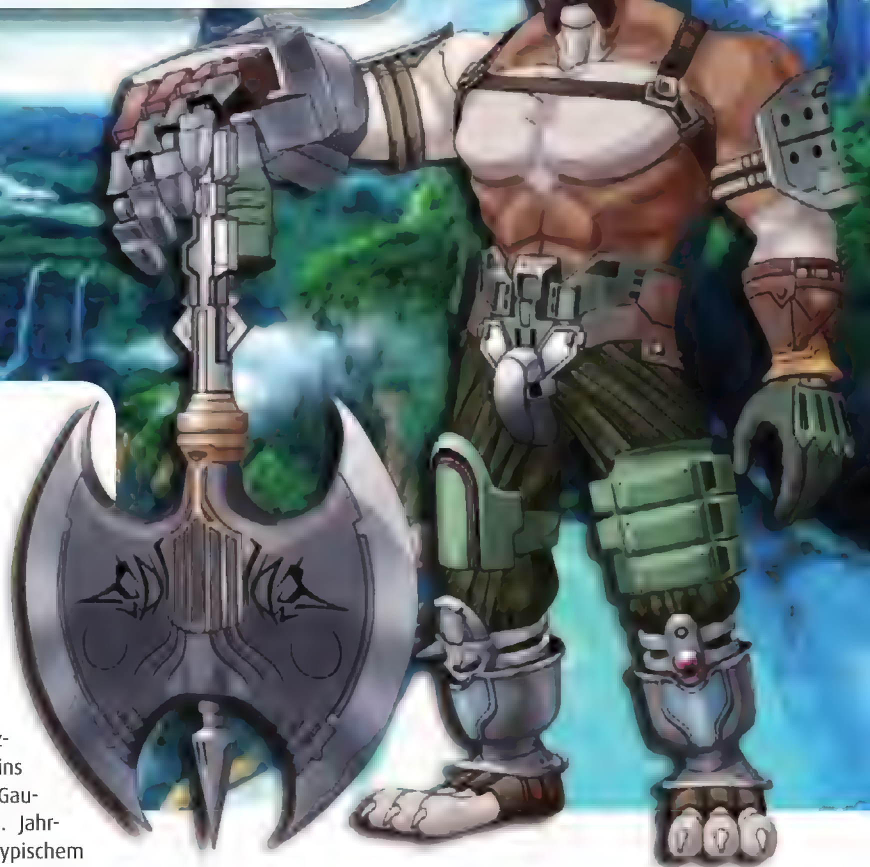
MAN!AC

Optisch gefällt die Neuausrichtung von MAN!AC, auch inhaltlich überzeugen die neuen Rubriken und Elemente. Langjährige Leser müssen sich jedoch erst an das frische Design gewöhnen.

First Look: Uns liegen erste Bilder und Infos vor oder konnten den Entwicklern beim Spielen über die Schulter schauen. Für eine kompetente Potenzial-Einschätzung reichen unsere Eindrücke allerdings nicht.

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
DS	Bomberman Land Touch	Rising Star	Action	23. März
	Bubble Bobble Double Shot	Rising Star	Jump'n'Run	16. März
	Death jr. and the Science Fair of Doom	Konami	Action	Mai
	Diddy Kong Racing DS	Nintendo	Rennspiel	2. Quartal
	Final Fantasy V	Square-Enix	Rollenspiel	13. März
	Gunpey	Atari	Denkspiel	22. März
	Harvest Moon DS	Nintendo	Simulation	16. März
	Hotel Dusk: Room 215	Nintendo	Adventure	2. Quartal
	Lost in Blue 2	Konami	Adventure	April
	Mind Quiz: Your Brain Coach	Ubisoft	Denkspiel	22. März
	Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All	Capcom	Adventure	16. März
	Pokemon Ranger	Nintendo	Rollenspiel	30. März
	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Action	29. März
	Siedler, Die	Ubisoft	Strategie	29. März
	Sim City DS	Electronic Arts	Simulation	2. Quartal
	Spectrobes	Disney	Action-Adventure	März
	Spider-Man 3	Activision	Action	Mai
	Steel Horizon	Konami	Strategie	Mai
	Theme Park	Electronic Arts	Simulation	22. März

Rogue Galaxy



Piraten ahoi: "Dragon Quest"-Entwickler Level 5 beschert uns ein Weltraum-Abenteuer der etwas anderen Art!

Die Weiten des Weltraums sind bekanntlich unergründlich und voller Gefahren – aber besonders rau geht's zu, wenn man sie nahezu ungeschützt und an Bord eines alten Dreimasters durchquert. Dass solch antiquiertes Vehikel eigentlich auf die sieben Weltmeere, nicht aber zwischen Planeten und Kometen gehört, das interessiert den japanischen Hit-Entwickler Level 5 herzlich wenig. Wie schon die Rollenspiel-Recken aus dem altehrwürdigen "Dungeons & Dragons"-Szenario "Spelljammer" und die Piraten-Crew in Disneys "Der Schatzplanet" bereisen auch die "Rogue Galaxy"-Helden das Universum, als wär's ein Ozean. Zugegeben: Außer Masten, morschen Planken, Takelage und ähnlich nautischen Accessoires wurden auch mächtige Triebwerke, Geschütztürme sowie Aggregate für die künstliche Schwerkraft installiert. Doch insgesamt mutet der Kahn von Held Jaster und seinen Gefährten eher wie ein Relikt aus alten Piratenklamotten an. Und da ist es nicht allein: Auch Mode und Bewaffnung Eurer bis zu dreiköpfigen Einsatztruppe fügen sich brav ins Bild eines seefahrenden Gauners aus dem frühen 18. Jahrhundert. Zusammen mit typischem Anime-Beiwerk wie mannshohen Zweihandschwertern bzw. Wuschelfrisur und "Star Wars"-reifen Auftritten von schwatzhaften Roboter-Steuermännern bietet Level 5 mit seinem Piraten-Rollenspiel "Rogue Galaxy" den interessantesten Genre-Cocktail seit langem.

Auch auf kämpferischer Seite geben sich die Japaner fantasievoll: Wenn Jaster und seine Waffenbrüder- bzw. -schwestern staubige Wüstenplaneten und stickige, vor monströsem Leben nur so pulsierende Dschungelwelten erkunden, dann werden sie zwar in althergebrachter Genre-Tradition per Zufallsbegegnung überfallen – aber ein Bildschirmwechsel fürs anschließende Gefecht bleibt ihnen erspart. Stattdessen erscheinen gehörnte Knochenmänner, heldenfressende Pflanzen, affenstarke Gorillas und giftige Rieseninsekten auf exakt der Bildfläche, in der Ihr die Spielwelt bereist – auch wenn sie sich ohne nennenswerte Vorwarnung aus den Bäumen schwingen oder auf Euch zu stürmen. Einzig ein kurzes 'Warning' weist vor dem Konflikt darauf hin, dass Ärger droht – dann fliegen auch schon Fäuste, Säbel und Laser-Schüsse.

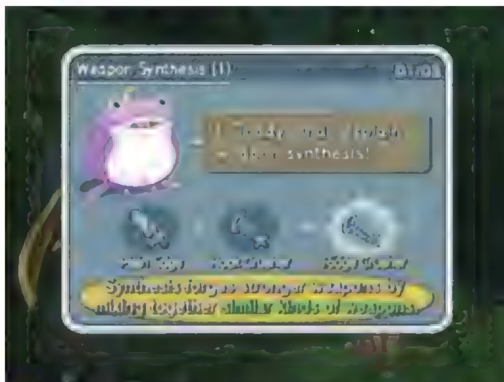
»Hier bekommt Ihr den interessantesten Genre-Cocktail seit langem kredenzt!«

Apropos Laser: Neben seinem Primär-Prügel führt jeder Charakter eine zweite Waffe, und mit der setzt er seinen Widersachern meist schon auf Distanz zu. Schicke Wummen oder Wurfsterne sind besonders beliebt, aber auch mit fiesen Klingen bestücktes Schuhwerk für die Kickmeisterin von Welt gehört zum Repertoire der spacigen Heroen.

Aber ganz egal, ob Ihr Eure Widersacher aus nächster Nähe oder fernster Ferne bearbeitet: In jedem Fall sind flotte Action-Kommandos angesagt, denn hier macht Ihr Monsterchen und Obermotze nicht via Menü-



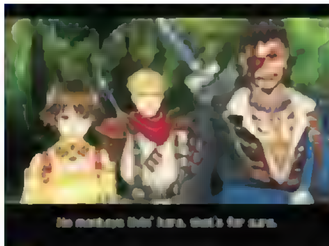
PS2 Fünf Sekunden habt Ihr Zeit, um den Manöver-Vorschlägen Eurer Kollegen Folge zu leisten.



PS2 Erinnert an "Dragon Quest 8": Der 'Synthesis'-Frosch kombiniert alte Waffen zu neuen Modellen.



PS2 Überqueren über einen Stamm den Fluss: Jaster, Zegram und Kisala.



PS2 Mit der Spiele-Engine gerenderte Sequenzen erzählen die Story.

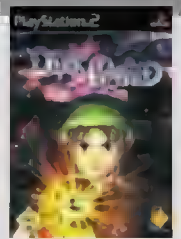


PS2 Gegen die Grinseblumen ist Taktik gefragt: Bevor sich die Pflänzlein öffnen und ihre Schwachstelle preisgeben, müsst Ihr sie 'bespringen'.



PS2 Klettereinlage auf Jasters wüstem Heimatplaneten: Weil die Straße unten von einem Schrotthaufen blockiert wird, erklimmt Ihr die Rohre.

QUALITÄTSGARANTIE AUS FERNOST: LEVEL 5



Für alle, denen Japans Erfolgsschmiede noch immer nichts sagt, hier eine kurze Vorstellung: Schon seit 2000 beliefert uns der Entwickler mit abenteuerlicher Spiele-Kost. Außer durch die strategisch angehauchten Action-Rollenspiele "Dark Cloud" und "Dark Chronicle" verzückte man uns vor allem mit der jüngsten "Dragon Quest"-Episode: "Die Reise des verwunschenen Königs" ist der achte Teil von Japans erfolgreichster Spielereihe – und wurde ausnahmsweise nicht von Enix selber entwickelt.

befehl den Garaus, stattdessen wird in Echtzeit und auf geistesgegenwärtiges Button-Kommando hin ausgeteilt. Und das, bis die Aktions-Leiste alle ist: Dann wird erst einmal so lange vorsichtig verteidigt, bis sich die blaue Leiste über dem Charakter-Porträt erholt hat. Anschließend geht's wieder rund: Zerlegt die aggressive Flora bzw. Fauna in handliche Scheiben, kramt bei Bedarf im Heldenrucksack ("Wo ist dieser Heiltrank?!") oder gebt das Kommando zum Einsatz besonders vernichtender Spezialfertigkeiten. Ist Euer aktives Konterfei derjenige welcher, der's tüchtig krachen lassen soll, dann haltet Ihr einfach den regulären Angriffsknopf gedrückt oder vollzieht eingeblendete Button-Kombinationen nach. Wollen dagegen Eure Kollegen aktiv werden, machen sie durch entsprechende Vorschläge auf sich aufmerksam: Hält z.B. Eure knapp bekleidete Piratenbraut die Zeit für gekommen, um Heilutensilien unters Volk zu werfen oder die Messer zur Großoffensive zu wetzen, dann lässt sie's Euch wissen – und zwar mit Hilfe einer kurzen Textmitteilung. Ihr reagiert, indem Ihr entweder auf Knopfdruck dem Vorschlag nachkommt – oder aber Ihr ignoriert das Angebot schlicht und ergreifend.

Abseits des Geschnetzels wird vor allem marschiert: Euer Trio läuft sich auf meist herzlich geradlinigen Pfaden die Polygon-Treter wund und hält sich dabei möglichst an den Wegweiserpfeil auf der Karte: Der weiß immer, wo's lang geht.

Auch Level 5 weiß, wo's lang geht: Einmal mehr geben die fernöstlichen Hit-Lieferanten ihrer Fan-Gemeinde genau das, was sie will – klassische und witzig präsentierte Genre-Kost mit handverlesenen Innovationen. Einen Tick mehr Bewegungsfreiheit hätte man dem Trip durch die Schurken-Galaxie zwar schon gönnen dürfen, doch metzelwütige Rollenspieler mit Mut zum skurrilen SciFi-Aufgebot frohlocken – vorausgesetzt, sie haben auch ein Händchen für knackige Action. *rb*



PS2 Beim Umrüsten im Waffenmenü vergleicht Ihr die Werte der aktuell ausgerüsteten Wumme mit denen des neuen Werkzeugs.

INFOS

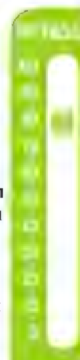


System	PS2
Entwickler	Level 5, Japan
Hersteller	Sony
Genre	Rollenspiel
Termin	3. Quartal

ROGUE GALAXY

Das gefällt uns:
- sympathische und interessante Charaktere
- tolles Ambiente
- spaßige Action-Kämpfe

Daran muss gearbeitet werden:
- extrem geradliniges und plumpes Leveldesign
- sehr viele Zufallsbegegnungen
- Gefechte teils unübersichtlich



Mit spaßigen Action-Keilereien veredeltes Metzel-Rollenspiel vor ungewöhnlicher Weltraum-Kulisse: "Star Wars" trifft auf Anime und "Fluch der Karibik".

SSX Blur



Flotte Schneefahrten mit Gefühl: Auf dem Wii lockt Electronic Arts' Trendsport-Serie mit neuer Steuerung.

Schluss mit der Massenware? Statt auf das übliche Rezept zurückzugreifen, die hauseigenen Sportspiele für möglichst jede Konsole umzusetzen, konzentriert sich Electronic Arts mit dem neuen "SSX Blur" auf eine Plattform – der Wintersportspaß ist Wii-exklusiv und nutzt die Eigenheiten der Hardware konsequent aus.

Wie gewohnt pflügt Ihr wahlweise mit einem Paar Ski oder einem Snowboard unter den Füßen mehrere Berge hinunter. Das offene Konzept wurde beibehalten, das heißt Ihr könnt die Abfahrten völlig frei erkunden. Zum Start von Wettfahrten begebt Ihr Euch zu den entsprechenden Toren: Neben normalen Rennen gegen eine Hand voll Konkurrenten warten Trendsport-Standards wie Slopestyle, Big Air und Halfpipe ebenso wie die Herausforderung, möglichst schnell durch einen Stangenslalom zu wedeln.

Optisch macht "SSX Blur" eine hübsche Figur und geht wieder mehr in Richtung der Serienursprünge: So kehren zahlreiche altbekannte Charaktere zurück, während das Drumherum vom extrem flippigen Stil des Vorgängers Abstand nimmt. Interessant wird die tricklastige Schlitterei durch die neu konzipierte Steuerung. Seid Ihr auf festem Untergrund unterwegs, bestimmt Ihr die Richtung mit dem Nunchuk: Dreht es, um zu lenken, durch eine flotte Bewegung nach oben hüpft Ihr. Noch lösten wir allerdings gelegentlich unfreiwillige Aktionen aus, weil die Abfrage eine hektische Reaktion von uns falsch interpretierte.

»Zeichnet schwungvoll Umrisse in die Luft, um den Boarder besonders elegant herumzuwirbeln.«



Wii In der Halfpipe sind Eure Trickkünste besonders gefragt – nur wer seine Flips, Grabs und Spins beherrscht, kommt auf hohe Punktezahlen.



Wii Hohe Sprünge und traumhafte Aussichten sind bei "SSX" Programm, da hält auch der jüngste Streich locker mit.

Wie immer gehören auch bei "SSX Blur" waghalsige Sprünge und Trickserеien einfach dazu. Sobald Ihr in der Luft seid, hat die Remote ihren Einsatz: Durch horizontale bzw. vertikale Bewegungen löst Ihr Flips und Spins aus. Echte Könner arbeiten mit Übertricks: Zeichnet schwungvoll Umrisse in die Luft, um den Boarder besonders elegant herumzuwirbeln. In der Preview-Fassung fiel uns die Aktivierung zwar noch schwer, aber im fertigen Spiel sollte das Problem behoben sein – das Potenzial zum würdigen Nachfolger ist bei "SSX Blur" auf jeden Fall vorhanden. *us*

INFOS

System	Wii
Entwickler	Electronic Arts, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Termin	März

SSX BLUR

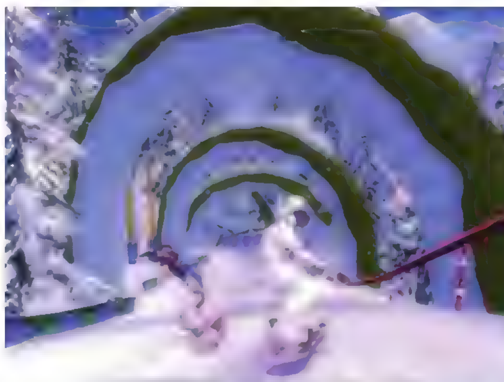
Das gefällt uns:
- » der Grafikstil ist wieder 'klassischer'
- » die Steuerung erlaubt viele Möglichkeiten
- » originelle Kontrolle

Daran muss gearbeitet werden:
- » die Sportler lenken sich manchmal zickig
- » das Kursdesign fällt stellenweise unübersichtlich aus

Werden die kleinen Macken noch ausgebügelt, ist das neue "SSX" dank der Wii-Eigenheiten ein feiner Winterspaß für Neulinge und Serienveteranen.

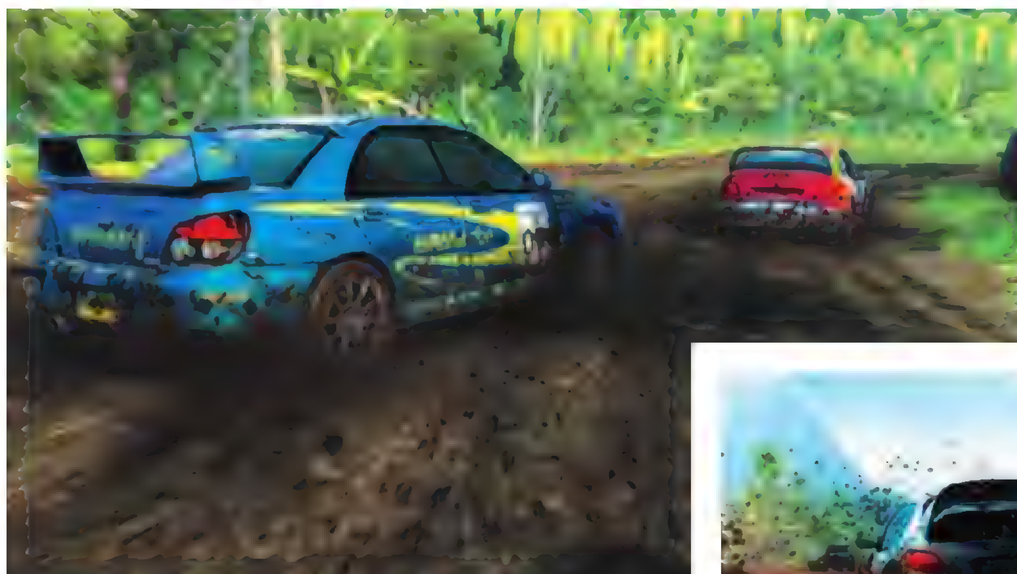


Wii Bei Grinds balanciert Ihr mit dem Nunchuk, um Euren Sportler nicht vorzeitig absteigen zu lassen.



Wii Konkurrenzkampf auf der Piste: Gegnern fahrt Ihr einfach davon oder Ihr drangsaliert sie.

Sega Rally



PS3 Drifts hinterlassen tiefe Spuren im Boden, die in späteren Runden das Fahrverhalten deutlich beeinflussen.



PS3 Bei "Sega Rally" wird fleißig gedrängelt, denn im Next-Gen-Einstand kämpfen immer sechs Fahrzeuge um den Sieg.

Erstmals wird ein Teil der klassischen Offroad-Raserei außerhalb Japans entwickelt – wir fahren bei einer Proberunde des überzeugenden Next-Gen-Debüts mit.

Nach zwei erfolgreichen Automaten-Episoden (der Erstling ist bis heute Segas erfolgreichster Münzschlucker) kam die "Sega Rally"-Serie ins Trudeln: Mit der letztjährigen, nur in Japan erschienenen PS2-Folge "Sega Rally 2006" (67% in MAN!AC 03/06) drohte der Ruhm endgültig zu verblassen. Das hat auch der japanische Hersteller erkannt und für den ersten Next-Gen-Auftritt neue Wege beschritten. So wird diesmal in Europa am Spiel gewerkelt und der Projektleiter im neu gegründeten Sega Racing Studio ist kein Unbekannter: Guy Wilday war vorher der kreative Kopf der "Colin McRae"-Serie.

Der Brite weilte vor einigen Wochen zu Besuch in der deutschen Sega-Niederlassung und lud zur ersten Präsentation von "Sega Rally". Leider durften wir nicht selbst zum Pad greifen, um auf der einzigen gezeigten Piste eigene Runden zu drehen. Doch was wir zu sehen bekamen, begeisterte: Im fertigen Spiel werden Offroad-Piloten über Pisten in acht Umgebungen heizen, in der vorgeführten PS3-Fassung ging es erst einmal nur durch einen Dschungel. Der hatte es aber in sich: Realistische Pflanzen und zahllose Details säumen die Piste, auch die Automodelle überzeugen auf ganzer Linie. Verschmutzungen werden nicht als simple Texturen, sondern als Polygone auf den Lack gepappt, was den Realitätsgrad zusätzlich erhöht. Am beeindruckendsten ist die naturgetreue Verformung des Untergrunds: Schlittern die Boliden über weiche Böden, ziehen sie deutlich sichtbare Furchen. Das gibt es zwar in abgeschwächter Form schon bei "MotorStorm", doch hier wird das Fahrverhalten davon wirklich spürbar beeinflusst.

Trotz dieser faszinierenden Detailversessenheit soll "Sega Rally" aber kein Simulationsmonster werden: Stattdessen betont Guy Wilday, dass es Ziel des Teams ist, einen zugänglichen und für jedermann spielbaren Arcade-Raser zu entwickeln, der ohne unnötigen Ballast Spaß macht. Außerdem versprach uns der Brite, dass die PS3- und Xbox-360-Versionen technisch identisch ausfallen werden – sobald uns eine erste spielbare Fassung erreicht, berichten wir mehr vom kommenden Rennspiel-Hit. *us*

»Am beeindruckendsten ist die naturgetreue Verformung des Untergrunds.«



PS3 Wo Rallye-Autos rasen, fliegt der Dreck: Jeder einzelne Schmutzpartikel ist vollständig polygonal modelliert.

INFOS

System	PS3 / 360 / PSP
Entwickler	Sega Racing Studio, England
Hersteller	Sega
Genre	Rennspiel
Termin	4. Quartal

SEGA RALLY

Die Rückkehr der Offroad-Legende kündigt sich mit einem Donnerschlag an: Spitzengrafik und bisher ungekannte Bodendeformationen versprechen Rallye-Spaß vom Feinsten.

Heatseeker

Hier gehen nicht nur Jets in die Luft: ein Probeflug mit der Himmels-Action von den "Heroes of the Pacific"-Entwicklern.



PSP Macht optisch und spielerisch eine gute Figur: die PSP-Version. Handheld-Besitzer freuen sich zudem über einen exklusiven Multiplayer-Modus.

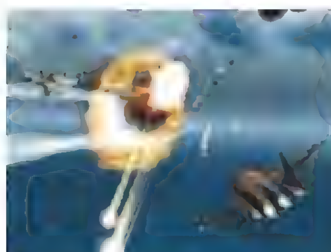
PS2 Auf jeder Konsole anders: Zum Ausweichen drückt Ihr auf PS2 beide Analogsticks, auf Wii reißt Ihr Remote und Nunchuk in die Höhe.

Keiner setzt Vehikel-Crashs so spektakulär in Szene wie Criterion mit ihrer "Burnout"-Serie. Der Meinung sind auch die Entwickler IR Gurus und haben die Auto-Bolzerei für ihr nächstes Spiel zum Vorbild genommen. Weil die Macher von "Heroes of the Pacific" sich über den Wolken besser auskennen als auf dem Asphalt, ist daraus ein Luftkampf-Spiel geworden.

Bei "Heatseeker" ist der Name Programm: Wie die sprichwörtliche Wärmesuchrakete nehmen die Entwickler Explosionen ins Visier. Die 'Impact Cam' rückt das feurige Resultat der Luftschlachten ins Zentrum des Geschehens und zeigt sie im Detail – wie Criterion es auch mit ihren Blech-Boliden macht. "Heatseeker" geht sogar einen Schritt weiter: Durch Drücken des Feuerknopfes folgt die Kamera der gestarteten Rakete bis zum anvisierten Ziel.

IR Gurus mögen es actionreich, weshalb sich die Fliegerei so unkompliziert wie möglich steuert. Ob auf PS2, Wii oder PSP – selbst Zocker ohne Flugerfahrung gelingt der Einstieg. Den größten Spaß beim Probezock hatten wir mit der Nintendo-Version: Mit Fernbedienung (zum Ausrichten des Flugzeugs und Abfeuern der Raketen) und Nunchuk (zum Zünden des Nachbrenners) war die Handhabung denkbar einfach. Das muss auch so sein, schließlich geht es in den 18 Missionen heiß her: Mit echten Kampfjets schießt Ihr über einem karibischen Eiland Rebellen aus den Wolken, versenkt in der Antarktis Flottenverbände und schaltet Bodenziele in Vertana und Kamtscha aus. Optisch lässt es der Entwickler ebenfalls krachen: Fetzige Explosionen, schicke Effekte und massig Gegner entzückten in den Vorabversionen. Die Texturen von Inseln und Basen könnten allerdings mehr Details vertragen. *jw*

»Die 'Impact Cam' rückt das feurige Resultat der Luftschlachten ins Zentrum des Geschehens.«



Wii Erfreulich unkompliziert: die "Heatseeker"-Steuerung auf Wii.



PS2 Die Impact Cam zeigt die spektakulärsten Abschüsse im Detail.

INFOS

System	PS2 / Wii / PSP
Entwickler	IR Gurus, Australien
Hersteller	Codemasters
Genre	Action
Termin	März

HEATSEEKER

Das gefällt uns:
- » unkomplizierte Steuerung auf allen drei Konsolen
- » Impact Cam mit Fokus auf Explosionen
- » actionreiche Luftschlachten

Daran muss gearbeitet werden:
- » Bodenziele karg texturiert
- » nur PSP-Version hat Multiplayer-Modus

Viel Action, tolle Explosionen, unkomplizierte Steuerung – so machen Flugsimulationen auch genrefremden Zockern Spaß.

BlackSite: Area 51



360 Nach dem Heliflug – auf dem Ihr als Bordschütze ran musstet – besprecht Ihr mit dem Team die Taktik.

Was versteckt die amerikanische Regierung tief unter der Area 51? MAN!AC deckt auf: Kann Midways Next-Gen-Shooter das Geheimnis der legendären Militärbasis lüften?

"Momentan läuft einiges schief in der Welt, darauf wollen wir in 'BlackSite: Area 51' hinweisen" – unerwartete Worte von Harvey Smith, Creative Director des Ego-Shooters "BlackSite:Area 51". Der Mann entwickelt ein Ballerspiel, in dem der Spieler einen amerikanischen Elite-Soldaten steuert und schleimige Mutanten in Fetzen schießt. Doch anstatt den heilsbringenden Soldaten zu glorifizieren, der mit dem Gewehr in der Hand predigt, stört sich Smith an der US-Politik, sieht Missstände im Inneren und Äußeren. Angelehnt an diesen kritischen Standpunkt, ist es in "BlackSite: Area 51" Eure Aufgabe herauszufinden, was die US-Regierung in dem sagenumwobenen Militärstützpunkt verborgen hält. Seit einer Katastrophe thront ein massiver Beton-Sarkophag über dem Gelände – ein Vergleich zum verhängnisvollen Reaktorblock 4 im ukrainischen Tschernobyl drängt sich geradezu auf.

360 Nix mit Mandelaugen-Aliens: In "BlackSite: Area 51" sehen die Biester um einiges schockierender aus.



360 Die sind garantiert nicht zum Volltanken hier: Den Entwicklerköpfen der Midway Studios Austin entsprangen einige besonders garstige Kreaturen.



360 Aus dem Weg! Zeigt mit dem Cursor auf eine verschlossene Tür, drückt die Schultertaste und schon sprengen Eure Kumpane den Durchgang frei.



360 Klappt gut: Gebt Ihr Euren Kameraden den Befehl zum Angriff, stürzen sie sich beherzt aufs Aliengetier. Also unterstützt sie gefälligst dabei!

Startpunkt der Handlung ist ein weiterer Hotspot der Weltpolitik – der Irak. Von dort führt Euch die Geschichte in eine amerikanische Kleinstadt, weiter in die Area 51 und schließlich hinab zum Ursprung der Katastrophe.

Genug zur Story, wir spielten Probe – die kurze, aber extrem eindrucksvolle Demo im Detail: Im strömenden Regen sprintet unser Team zum Hintereingang einer Baracke. Mist – verschlossen! Doch nach einem Buttondruck löst sich das Problem in Wohlgefallen auf: Der Cursor zeigt auf die Tür, die Teammitglieder bringen eine Sprengladung an – kawumm, weiter geht's. Der vermeintliche Unterschlupf entpuppt sich jedoch als Kassenhäuschen einer verlassenen Tankstelle; draußen vor der Ladentür warten grässliche Mutanten. Der größte unter ihnen – klar, wer sonst – dreht sich um, bemerkt uns, greift an. Untermalt von martialischem Krachen entlädt sich unser Assault Rifle in das grässliche Geschöpf, es zuckt, fällt jedoch nicht. Ein Schuss aus dem aufmontierten Granatwerfer erledigt das Problem und heizt das Geschehen im wahrsten Sinne des Wortes an: Die Zapfsäulen gehen farbenprächtig in Flammen auf und zerlegen prompt die zweite Angriffswelle der Alienbrut. Nach einer Weile jedoch wird die Munition knapp. Also lassen wir den Kollegen den Vortritt, als uns eine Schar garstiger Aliens auf der Straße gegenübertritt. Einfach auf die Biester zeigen, einen Button drücken und schon halten die Jungs drauf. Die Kämpfe wirken echt, grüner Saft spritzt, die Monster wehren sich, halten einige Treffer aus. Just als wir dieses Problem erledigt haben, lässt ein gescriptetes Ereignis die Wahrnehmung verschwimmen: Unter infernalischem Gebrüll und begleitet von einer Schockwelle richtet sich ein gigantischer Wurm zu turmhöher Größe auf. Noch bevor wir den Abzug betätigen können, endet die Demo. Wir sind ebenso beeindruckt wie atemlos.

Als Kopf einer Spezialeinheit sind wir maßgeblich für die Moral unserer Jungs verantwortlich: Wer in der Schlacht ständig türmt, der kontrolliert bald ein Team von Hasenfüßen. Wer hingegen kopflos ins Sperrfeuer rennt, ist seinen Mannen auch kein großes Vorbild. Technisch profitiert "BlackSite: Area 51" von zwei anderen Midway-Titeln: Zum einen sorgt die modifizierte Unreal Engine 3 für ein äußerst ansehnliches Grundgerüst, zum andern werden Routinen der Stranglehold'schen Zerstörungstechnologie 'Massive D' verwendet – Tanks explodieren, Mauern bröckeln, Fenster bersten!

»Tanks explodieren, Mauern bröckeln, Fenster bersten!«

Darüber hinaus sollen zahlreiche Multiplayer-Modi (u.a. Menschen gegen Mutanten), feine Wassereffekte sowie eine intensive Story "BlackSite" weit aus der Ego-Shooter-Masse hervorheben. *ms*

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Midway, USA
Hersteller	Midway
Genre	Ego-Shooter
Termin	3. Quartal

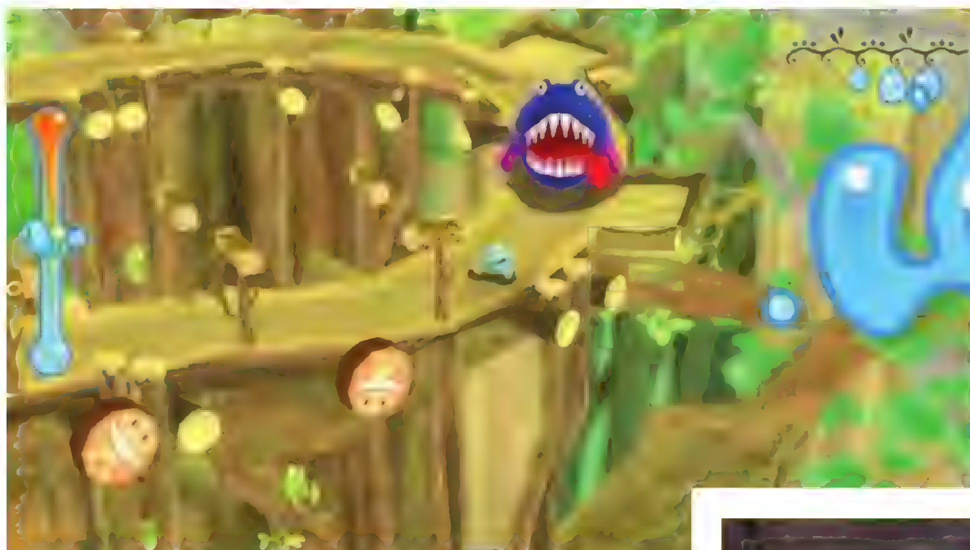
BLACKSITE: AREA 51

Das gefällt uns:
- » einfache, aber hilfreiche Kontrolle der Teammitglieder
- » intensive Soundkulisse
- » knallharte Ballereien gegen wehrhafte Alienmutanten

Daran muss gearbeitet werden:
- » Framerate momentan nur bei ca. 20 Bildern pro Sekunde
- » viele Ereignisse gescriptet

Wie aus dem Nichts: Vor kurzem angekündigt, jetzt schon spielbar und extrem beeindruckend – "BlackSite: Area 51" hat das Zeug zum Ego-Shooter-Highlight.

Dewy's Adventure



Wii Schräges Spiel: Kippt via Fernbedienung die Umgebung, um die Rutsche schneller hinunterzugleiten als der fiese Pac-Man-Verschnitt.

Er kann kein Wässerchen trüben und das Schicksal der Welt liegt in seinen Händen – Tröpfchen-Held Dewy braucht Eure Hilfe!



Wii Dewy weiß sich zu wehren: Grillt Eure Gegner mit einem Blitzschlag, verursacht ein Erdbeben oder beschwört einen Sturm herauf.

Konamis "Eledees"-Entwickler scheinen Gefallen am Wii gefunden zu haben – auch ihr neues Baby erscheint exklusiv für Nintendos Bewegungskonsole. Beim Betrachten des Videos zu "Dewy's Adventure" (siehe MAN!AC-DVD) wird man unweigerlich an zwei andere Spiele erinnert: "Monkey Ball" und "LocoRoco". Aus Letzterem könnte der ungewöhnliche Held stammen – Ihr dirigiert einen breit grinsenden Wassertropfen durch eine kunterbunte Märchenlandschaft. Beim Steuern wird dann die Gemeinsamkeit zur bereits erwähnten Affenkugelei augenscheinlich: Ihr steuert Dewy nämlich nicht direkt, sondern neigt mittels Wii-Fernbedienung die Umgebung und lasst ihn so durch Hindernis-Parcours, über Rampen und Rutschen gleiten.

Doch der kleine Tropfen rutscht nicht zum Spaß durch die Gegend: Der bösartige Don Hedron hat die idyllische Welt in einen dunklen Ort verwandelt und mit schwarzem Wasser geflutet. Euch obliegt es nun, sie wieder zu säubern.

Während Ihr normalerweise in flüssiger Form unterwegs seid, dürft Ihr auf Wunsch Euren Aggregatzustand ändern: Verwandelt Dewy z.B. in einen Eiswürfel oder heizt ihm ordentlich ein, damit er sich in Wasserdampf auflöst. Diese Fähigkeiten wollen gezielt eingesetzt werden, um die zahlreichen Rätsel zu lösen. So reißt Ihr als Eisklotz Blockaden ein, die Ihr in H_2O-Form nicht passieren könnt. Passt aber auf, dass Ihr als gefrorener Dewy nicht in den nächsten Abgrund schlittert.

»Schüttelt den Controller, um ein Erdbeben zu verursachen.«

Wenn es die Situation erfordert, könnt Ihr außerdem Naturgewalten entfesseln: Schüttelt den Controller, um ein Erdbeben zu verursachen oder lasst mit fächelnden Bewegungen einen Sturm übers Land brausen. Auch das Erzeugen von Gewitterwolken mit dazugehörigen Blitzen gehört zu Dewys Repertoire.

Abseits des Story-Modus dürft Ihr im Editor eigene Kurse zusammenschustern und sie via Wii Connect 24 an Freunde schicken. *ak*



Wii Kann ein flüssiger Held platt gewalzt werden? Dewy weicht den massiven Rollen auf jeden Fall lieber aus.

INFOS

System	Wii
Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Geschicklichkeit
Termin	4. Quartal

DEWY'S ADVENTURE

Die verspielte Optik versprüht eine Menge Charme und die verschiedenen Fähigkeiten des Protagonisten versprechen Abwechslung und Tiefgang. Wir freuen uns auf den kleinen Tropf!

Hellboy



360 Hellboy mischt die teuflischen Bestien gleich im Dutzend auf.



360 Ihr habt die Wahl: Nehmt Gegner schon von Weitem mit der Knarre ins Visier oder haut sie mit der steinernen rechten Faust ungespitzt in den Boden.

Erst zuschlagen, dann nachdenken: Finstermann Hellboy teilt bei seinen Next-Gen- und Handheld-Auftritten ordentlich aus.

Hellboy-Fans steht eine heiße Zeit bevor: 2008 wird die zweite Kino-Episode folgen und im Herbst dieses Jahres dürfen sie auf Xbox 360, PS3 und PSP in die Haut des Halbdämonen schlüpfen. Inhaltlich sind Spiel und Film unabhängig voneinander – auf der künstlerischen Seite sicherte man sich jedoch prominente Unterstützung aus der Zelluloid-Branche: Regisseur Guillermo del Toro wird den Entwicklern beratend zur Seite stehen und Schauspieler Ron Perlman (verkörperte Hellboy) leiht dem virtuellen Abbild seine markante Stimme.

Die Versoftung zeigte sich beim Probespiel wenig zimperlich: Aus der Third-Person-Perspektive versohlt Ihr garstigen Höllenkreaturen gleich haufenweise den Hintern. Dabei stehen Euch mehrere Varianten zur Wahl: Soll es schnell gehen, lasst Ihr per Standardattacke Eure Steinfaust auf die Schergen einprasseln. Ihr könnt Euren Dampfhammer aber auch mit übernatürlichen Kräften speisen und so den ultimativen Faustschlag entfesseln. Doch damit nicht genug: Packt kleinere Bösewichte am Schlafittchen und trennt ihren Kopf vom Rumpf. Anschließend verwendetet Ihr den Schädel als Wurfgeschoss – fies, aber effektiv. Der Hellboy weiß auch mit Schießeisen umzugehen, aber keine Angst, Ihr müsst kein ausgewiesener Baller-Experte sein: Die Gegner werden automatisch anvisiert, Ihr braucht nur den Abzug zu betätigen. Des Weiteren rückt Ihr der diabolischen Brut mit Levelinventar wie Fässern auf den Leib. PS3- und Xbox-360-Besitzer freuen sich über die Möglichkeit, mit einem Kollegen kooperativ auf Schnetzel-Tour zu gehen. Der PSP-Ableger wiederum ist keine 1:1-Umsetzung, sondern wird speziell auf die Hosentaschen-Fraktion zugeschnitten: Neu aufbereitete Spielabschnitte, spezielle Kampfarenen, exklusive Aufgaben und erweiterte Fähigkeiten bereichern die mobile Dämonen-Hatz. Zudem soll sich das PSP-"Hellboy" dank kürzerer Spielabschnitte auch für die kleine Prügel-Pause zwischendurch eignen. *ak*

»Packt kleinere Bösewichte am Schlafittchen und trennt ihren Kopf vom Rumpf.«

INFOS

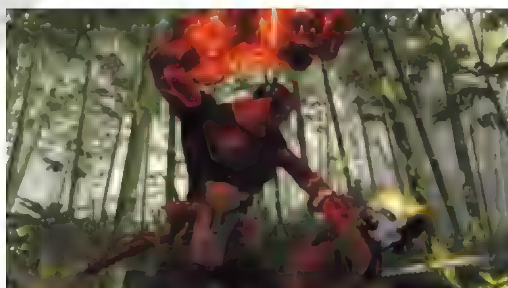
System	PS3 / 360 / PSP
Entwickler	Krome Studios, Australien
Hersteller	Konami
Genre	Action
Termin	4. Quartal

HELLBOY

Das gefällt uns:
» die trockenen Sprüche des Protagonisten
» die intuitive Kampfsteuerung
» die atmosphärisch ausgeleuchteten Levels

Daran muss gearbeitet werden:
» am etwas monotonen Spielablauf
» hier und da ist die Grafik verbesserungswürdig

Wer auf Action und Anti-Helden mit Anarcho-Humor steht, sollte den Titel im Auge behalten. Bisher gestaltet sich das Gekloppe noch etwas eintönig.



360 Weltenbummler: Der Fratze und dem Bambus nach zu schließen, führt Eure Tour auch durch asiatische Gebiete.



PSP Dämonenjagd im Hosentaschenformat: Auf der PSP dominieren knallige Farben das Bild.

Unreal
Tournament III

Mehr Action geht nicht: Wir haben den Mehrspieler-Kracher des Jahres bereits angezockt.

Las Vegas, 25. Januar 2007, 19:00 Ortszeit. Wir spielen "Unreal Tournament III", vier gegen vier im 'Capture the Flag'-Modus. Unser Team startet in einer verwinkelten Festung. Wir sind die Bösen – die extraterrestrische Necris-Rasse. Raus aus dem Gemäuer, rein in den 'Dark Walker', der auf drei biegsamen Beinen durch die Gegend stapft und dank Laserwummen feindliche Vehikel mitsamt Besatzung pulverisiert. Wir fahren das Cockpit eine Etage nach oben – das sorgt für Übersicht, gibt uns aber feindlichen Attacken preis. Und die kommen prompt: Eine Plasmakugel rauscht heran und verpufft direkt vor unserer Nase in einer farbenprächtigen Explosion – da hat doch glatt ein Gegner die Zweitfeuerfunktion der Shock Rifle genutzt. Wir bedanken uns mit einer Lasersalve, werden aber prompt von zwei Kollegen des Verblichenen umzingelt. Auf ihren wendigen Gleitern sind sie kaum zu erwischen, der 'Dark Walker' sinkt unter den Attacken darnieder, wir segnen mit ihm das Zeitliche.

Okay, neuer Versuch – diesmal per pedes. Flugs über einen Waffenbehälter gelaufen sind wir im Besitz von Raketenwerfer, MG, Granatmörser und Glibberkanone – cool! Weil der Weg in die feindliche Basis weit ist, gleiten wir via Hoverboard über die herrlich texturierte Landschaft. Der nächste Angreifer kommt an, doch vier auf einmal abgefeuerte Raketen erledigen das Problem; wir haben sie absichtlich in den Boden geschossen – ihn im Lauf zu treffen, wäre weit schwieriger gewesen. Am Ziel angekommen grabschen wir uns die Flagge – jetzt rauf aufs Hoverboard und weg. Doch schon nach kurzer Fahrt ist der Fluchtversuch beendet; auf dem Board können wir nicht feuern und sind ein leichtes Ziel. Leider ist die Gaudi nach 20 Minuten vorbei – "Unreal Tournament III" ist verdammt schnell und noch spaßiger! *ms*

»Vier auf einmal abgefeuerte Raketen erledigen das Problem.«



360 **Keine Panik, "Unreal Tournament III" bleibt ein Ballerspiel! Wer sich jedoch strikt weigert, in ein Gefährt zu steigen, der kommt nicht weit.**



360 **Im "Unreal Tournament"-Modus treten seit jeher Männlein und Weiblein bunt gemischt an. Ob sich die Charaktere in puncto Geschwindigkeit, Panzerung und Lebensenergie unterscheiden werden, verrieten die Entwickler noch nicht.**

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Epic Games, USA
Hersteller	Midway
Genre	Ego-Shooter
Termin	2007

UNREAL TOURNAMENT III

Das gefällt uns:
- » schicke Prachtgrafik
- » coole 'Necris'-Vehikel
- » adrenalingeschwängerte Mehrspieler-Gefechte
- » Hoverboard sehr sinnvoll

Daran muss gearbeitet werden:
- » bislang keine neuen Wummen
- » Abwechslung für Solospieler

Hier stimmt fast alles: technisch wie spielerisch famose Ego-Action, die dank prächtiger und vorbildlich ausbalancierter Levels ein Mehrspieler-Hit wird.

60 40 20

SPIELE-TEST



Screenshot des Monats

INFOS

System	Fachpresse
Entwickler	MAN!AC Team, Deutschland
Hersteller	Cybermedia Verlag GmbH
Genre	Videospiel-Magazin
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Das einzig wahre Multiformat-Magazin mit DVD: Seit 1993 steht MAN!AC für Videospiele ohne Kompromisse.

In dieser Box findet Ihr die wichtigsten Informationen zum Spiel im Überblick. Wer Details wie 'Bietet Titel XYZ Surround-Unterstützung?' oder 'Wie sieht das Next-Gen-Spiel auf einer betagten 4:3-Glotze aus?' wissen will, findet im Anschluss an den Test-Teil eine umfangreiche Tabelle mit allen relevanten Daten.



360 EAs Hip-Hop-Keilerei "Def Jam: Icon" lässt spielerisch so manchen Wunsch offen. Grafisch werden aber alle Register gezogen: Coole Farbfilter und der massive Einsatz des 'Bloom'-Effektes (das Überstrahlen heller Bereiche) imponieren.

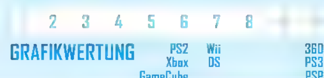
So werten wir:

Auf einer Zehn-Punkte-Skala bewerten wir die Qualität des Singleplayer-Modus. Kurz: Wie viel Spaß macht ein Spiel alleine?

Die Bewertung des Mehrspieler-Modus erfolgt ebenfalls mit einer Zehn-Punkte-Skala. Ob Splitscreen-Deathmatch, Online-Koop-Modus oder abwechselndes An-der-Reihe-Sein bei einem Party-Spiel – alle Aspekte des gemeinsamen Daddelns fließen mit ein.

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Dabei scheren wir alle stationären Konsolen über einen Grafik-Kamm. Soll heißen: PS2, Xbox und GameCube bekommen maximal sechs Punkte. Wii erhält höchstens – da etwas leistungsfähiger – sieben und PS3 sowie Xbox 360 können die Höchstpunktzahl knacken. Bei Multikonsolen-Tests (z.B. PS2, Wii und Xbox 360) seht Ihr so auf einen Blick, auf welchem System das Spiel am besten aussieht.

Die beiden Handheld-Konsolen betrachten wir getrennt von den stationären Geräten. Nintendos DS kann aufgrund geringerer Leistungsfähigkeit maximal sieben Zähler erreichen, Sonys PSP dagegen die maximale Punktzahl von zehn Punkten.



MAN!AC

- » mindestens 116 Seiten Lesespaß
- » inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielevideos
- » im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich
- » kostet schmale 4,99 Euro

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	6 von 10

99 von 100

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung? Auch hier trennen wir stationäre von tragbaren Konsolen.

Fakten, Fakten, Fakten: An dieser Stelle versorgen wir Euch mit interessanten Infos zum Spiel. Die Bandbreite reicht von Angaben zu Level- und Fahrzeuganzahl bis hin zu Special Editions und geschnittenen deutschen Versionen.

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir den MAN!AC-Hit. Titel, die diese Hürde nicht nehmen, aber im Mehrspieler-Modus herausragen, erhalten den MAN!AC-Multiplayer-Hit. 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch, wir vergleichen vielmehr mit Konkurrenztiteln.

Resistance: Fall of Man

INFOS

System	PS3
Entwickler	Insomniac, USA
Hersteller	Sony
Genre	Ego-Shooter
Termin	23. März
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-40

FAZIT

Kurzweiliger wie stimmungsvoller Ego-Shooter für PS3-Neubesitzer. Spielerisch und optisch aber mit Schwächen, deshalb kein Hit.



PS3 **Tolle Weitsicht und schicke Ruinen-Landschaften überdecken manch matschige Textur.**

Zwar werkelt Insomniac an einer Next-Gen-Fortsetzung des ballerlastigen Jump'n'Runs "Ratchet & Clank", zum PS3-Debüt bringen die Amerikaner aber einen Ego-Shooter. Bei "Resistance: Fall of Man" tauschen die Entwickler Langohr Ratchet und seinen Robo-Kumpel Clank gegen taffe Soldaten und garstige Aliens. Näher an der Realität ist die Geschichte trotzdem nicht. Statt im Zweiten Weltkrieg kämpft die Menschheit Mitte des zwanzigsten Jahrhunderts gegen eine überlegene außerirdische Macht. Die hat schon Russland und Europa überrannt und will sich nun Großbritannien einverleiben. Doch die Gastfreundschaft der Engländer hält sich in Grenzen, schließlich holen die widerstandsfähigen Inselbewohner die Amerikaner zu Hilfe. Es werden Mann und Material aus Übersee eingeschifft und tatsächlich scheint sich das Blatt zu Gunsten der Menschen zu wenden. Denn ausgerechnet Euer Alter Ego Nathan Hale ist immun gegen die Alienseuche, die alliierte Soldaten in Feindeskämpfer verwandelt. Das Schicksal der Kameraden und der ganzen Menschheit liegt in Euren Händen.

Ein-Mann-Armee

Die Infektion erweist sich sogar als echter Glücksfall, denn dank des Gen-Cocktails verfügt Ihr fortan über Selbstheilungskräfte, die einen Teil der Lebensenergie regenerieren. In weiser Voraussicht hat Insomniac trotzdem ordentlich Heil-Utensilien ins Spiel gepackt. Die werdet Ihr auch brauchen – wie immer, wenn Entwickler beim Schwierigkeitsgrad über das Ziel hinausschießen. "Resistance" ist auf 'Normal' eine echte Herausforderung und das Durchspielen kostet Euch einiges an Nerven und viele Bildschirmleben. Abgesehen von frustigen Trial&Error-Passagen ärgert vor allem Insomniacs restriktiver Umgang mit Munition. Nicht etwa, dass Ihr zu wenig Projektile zum Nachladen findet – für das Standard-Gewehr von Mensch und Alien liegen genügend Schuss auf dem Schlachtfeld. Vielmehr stört die geringe Munitionsmenge, die Ihr pro Waffe mitschleppen dürft. Für die praktische Schrotflinte, im Nahkampf ein unverzichtbares Utensil, ist nach 24 Kugeln Schluss. Das ist schade, denn "Resistance" hat einige schicke Schießeisen auf Lager, die Ihr wegen Munitionsmangel jedoch selten nutzt. Da wäre unter anderem das Bohrer-Gewehr, dessen Energieentladungen selbst massive Wände durchdringen und so feige Aliens, die sich hinter einer Deckung verschanzen, treffen. Mit der Zweitfunktion erzeugt Ihr für kurze Zeit eine schützende Energiebarriere. Die Hailstorm-Knarre wiederum feuert kleine Nagelprojektile ab, die an Objekten abprallen und Haut und Rüstung des Feindes penetrieren.



PS3 **Die Navigation im Waffenmenü ist umständlich. Zum Glück pausiert das Spiel währenddessen.**



PS3 **Das Standard-MG der Menschen ist ein treuer Begleiter, für den Ihr auch immer Munition findet.**



PS3 **Demolition Man: Mit Granaten und Raketen könnt Ihr Teile der Levelumgebung wie Autos und niedrige Steinmauern zerstören.**



PS3 **Optisch gefallen die Areale nicht immer – viele Szenarien sind trist texturiert. Die Partikeleffekte der Waffen fallen aber schick aus.**


PS3 Spießroutenlauf: Die Aliens haben die Schlachtfelder vermint. Den schädlichen Ladungen von Energie-Minen entgeht Ihr durch Ducken oder Springen.


PS3 Große Biester wie der Pirscher-Kampfpanzer haben eine verwundbare Stelle. Mit dem Raketenwerfer zwingt Ihr ihn aber auch so in die Knie.



Michael Herde

Eine der Exklusiventwicklungen zum PS3-Start entpuppt sich als schnörkelloser Ego-Shooter klassischer Machart. Lediglich ein paar etwas kurz geratene Fahrmissionen lockern die Ballerei auf. Diese ist aufgrund der fordernden Gegner-KI recht schwierig ausgefallen, dank der hervorragenden Steuerung habt Ihr aber stets die volle Kontrolle über das Geschehen. Leider gibt's auch ein paar Kritikpunkte: So dürft Ihr bei manchen Waffen nur sehr wenig Munition mitschleppen. Etwas spartanisch ist auch das Arsenal an Gegnertypen geraten, ebenso wie manche Levels, die in Standardauflösung nicht besser aussehen als auf der Xbox. Unterm Strich macht "Resistance" zwar nichts wirklich falsch, aber auch nichts herausragend gut.


PS3 Die kleinen Chimera-Aliens sind nicht weniger gefährlich als die großen Kaliber. Geht nämlich eines der Krabbelviecher auf Tuchfühlung, müsst Ihr zum Abschütteln den Controller rütteln.

Ihr könnt auch eine Magazinkugel verschießen, die in der Luft schwebend in alle Richtungen feuert. Für präzise Einsätze empfiehlt sich das Scharfschützengewehr. Das besitzt zwar den kleinsten Munitionsvorrat, verlangsamt aber das Spielgeschehen, wodurch das Anvisieren zum Kinderspiel wird.

Zum Wechseln der Waffe drückt Ihr entweder die R2-Taste oder schaltet ganz entspannt im Inventar zwischen den Ballermännern durch, während das Spiel pausiert. Schwere Kaliber wie Granat- oder Raketenwerfer, mit denen Ihr gepanzerte Aliens sowie Teile der Levelumgebung zerstört, erhaltet Ihr erst später. Wer schon vorher destruktiv werden und Autos, niedrige Mauern oder Schutzwälle in die Luft sprengen will, greift zu Granaten. Die heimischen Brand- und Splittervarianten heizen den Biestern ordentlich ein, doch nichts geht über eine außerirdische Igel-Granate. Die zersplittert bei Detonation in mehrere Stacheln – auf engem Raum absolut tödlich.

Zu Fuß oder mit Fahrzeug?

Wann Ihr neue Waffen und Granaten findet, ist strikt vorgegeben. Auch sonst geht's bei "Fall of Man" ziemlich linear zur Sache. Dass dem Spielspaß der geradlinige Levelaufbau nicht schadet, liegt an genügend inhaltlicher Abwechslung. Im Verlauf der elf Kapitel umfassenden Kampagne kämpft Ihr Euch über Schlachtfelder und durch Ruinenlandschaften, infiltriert unterirdische Bunkeranlagen sowie außerirdische Gefechtsbasen und nehmt hinter dem Steuer von drei Fahrzeugen Platz. Zweimal dürft Ihr mit dem Panzer eine kurze Strecke überwinden und platt walzen, was sich Euch in den Weg stellt. Mit dem Jeep seid Ihr flotter unterwegs, müsst zum Feuern jedoch aussteigen. Zu guter Letzt übernehmt Ihr die Kontrolle eines Alien-Panzers, den Pirscher. Schade jedoch, dass die zwei kurzen Intermezzi mit dem Krabbel-Mech sehr oberflächlich ausfallen. Allge-


PS3 Bahn frei! Ihr sitzt zwar nur am Steuer des Jeeps, während Euer Kollege feuert, doch auch Überfahren ist eine wirksame Tötungsmethode.


PS3 Neue Waffen: Nach dem Durchspielen schaltet Ihr neue Ballermänner und Granaten frei. Die sind spektakulärer als die Standard-Ausrüstung.



PS3 Gruselig ist "Resistance" selten. Es dominieren adrenalingeschwängerte Schlachtfeldkämpfe mit mehreren, gut sichtbaren Gegnern.



PS3 Die Igel-Granate ist in engen Räumen besonders effektiv. Haltet jedoch genügend Abstand, um nicht selbst getroffen zu werden.



PS3 Was man Euch zu Fuß nur selten zumutet, kommt bei der Panzerfahrt gleich im Doppelpack auf Euch zu: große Gegner. Euer behäbiger Stahlkoloss hält jedoch eine Menge Beschuss aus.

Jahna Wintermayr

"Resistance: Fall of Man" ist kein schlechtes Spiel – ganz im Gegenteil. Der Insomniac-Ego-Shooter macht vieles richtig: Kurzweilige Missionen, stimmige Optik und fetzige Multiplayer-Schlachten gehören zu den Highlights. Wirklich herausragend ist an "Resistance" jedoch nichts. Die Grafik, wenngleich flüssig und stimmungsvoll, zeigt Schwächen bei der Texturierung (hässliche Geröllhaufen, triste Innenräume) und den Animationen (grotesk verzerrte Gliedmaßen von toten Gegnern). Der Schwierigkeitsgrad geriet außerdem zu hoch, auf der Einstellung 'Normal' frustet das Spiel viel zu häufig. Weil die Action stimmt, die Steuerung einwandfrei funktioniert und der Solo-Modus bis auf wenige Ausnahmen nicht langweilt, kann ich jedem PS3-Käufer mit einem Faible für Action "Resistance" nur ans Herz legen.

mein sind die Vehikelmissionen im Gegensatz zu den Kämpfen zu Fuß deutlich einfacher.

Per pedes steuert sich "Resistance" wie jeder andere Ego-Shooter. Insomniac nutzt sogar die Eigenheiten des Sixaxis-Controllers: Packt Euch eines der unbewaffneten Aliens an der Gurgel, schüttelt Ihr das Biest mit heftigen Pad-Bewegungen ab. Eine nette Idee, die im Spiel aber nur selten Verwendung findet und daher ziemlich überflüssig ist.

Mitspieler gesucht

Der Solo-Modus, wenn auch nicht durchgehend spannend, hält Euch gut zehn bis 15 Stunden bei Laune. Wer nach dem offenen Story-Ende (die Fortsetzung lässt grüßen) noch nicht genug vom Alienwiderstand hat, macht vom Mehrspieler-Angebot Gebrauch. Offline bietet "Resistance" einen Koop-Modus mit horizontal aufgeteiltem Bildschirm. Leider dürft Ihr die im Einzel-Modus freigeschalteten Missionen nicht für das Doppelspiel benutzen. Teamzocker sind trotzdem im Vorteil, da gefallene Kameraden wiederbelebt werden können. Warum man den Koop-Modus jedoch nicht über das PlayStation Network spielen kann, weiß nur Insomniac. Nicht, dass es dem Online-Spiel an Modi mangelt. Deathmatch, Team-Deathmatch oder Capture the Flag mit bis zu 40 Personen garantieren Langzeitunterhaltung. Wer mit weniger Leuten zockt, ist nicht benachteiligt – die Karten passen sich der Spielerzahl an. Optisch machen die Multiplayer-Maps einen guten Eindruck, wie überhaupt das ganze Spiel. Detaillierte Charaktere, schicke Effekte und tolle Landschaften verwöhnen das Auge. Dem gegenüber stehen langweilig texturierte Innenräume und triste Bunkerkomplexe sowie wenig abwechslungsreiche Gegnertypen. "Resistance: Fall of Man" kann grafisch nicht mit einem indizierten Epic-Shooter auf der Xbox 360 oder einem "Call of Duty 3" mithalten, was dank stimmigen Aussehens und flüssiger Bildrate nicht weiter tragisch ist. *jw*

Matthias Schmid

Die Story interessiert mich nicht die Bohne, die Waffen hauen mich nicht vom Hocker, die Optik gewinnt ebenfalls keinen Schönheitspreis. Alles egal! "Resistance: Fall of Man" spielt sich einfach verdammt gut – Hut ab vor Insomniac. Selten geriet die Steuerung eines Ego-Shooters derart flüssig, derart problemlos; hier sind Parallelen zu "Halo" durchaus angebracht. Leider fällt das Leveldesign einen Tick zu uninspiriert aus. Dennoch: Fans klassischer, schnörkelloser Shooter-Kost greifen unbedingt zu!



PS3 Dicke Brocken sind bei "Resistance" selten. Außerdem unterscheiden sich die großen Gegner nicht sonderlich von den kleinen Aliens.

RESISTANCE: FALL OF MAN

- » elf Story-Kapitel
- » Offline-Koop- und Online-Multiplayer-Modus
- » über ein Dutzend Waffen, viele mit zwei Feuerfunktionen
- » Vehikelmissionen mit Panzer, Jeep und Pirscher

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

82 von 100

MotorStorm

INFOS

System	PS3
Entwickler	Evolution Studios, England
Hersteller	Sony
Genre	Rennspiel
Termin	23. März
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-12

FAZIT

Rabiates Offroad-Spektakel mit toller Optik und spannenden Rennen, dem es nur etwas an Umfang und Optionsvielfalt fehlt.



PS3 **Absturzgefahr inklusive: Bei der 'Raingod Mesa'-Strecke bremsen keine Absperrungen den Fall.**

Zwei Spiele für die PS3 tragen seit ihrer ersten Präsentation ein Stigma: Sowohl "MotorStorm" als auch "Killzone 2" wurden auf der E3 2005 vollmundig angekündigt – in Form von Konzeptvideos, die alles bisher Gesehene um Längen übertrafen und vermeintlich die Qualität von Sonys Next-Gen-Technologie originalgetreu wiedergeben sollten. Als sich herausstellte, dass die bewegten Bilder keineswegs aus der echten Hardware stammten und die folgenden Screenshots teilweise nur noch wenig mit den Trailern gemein hatten, stieg die Skepsis. Während wir aber noch eine Weile darauf warten müssen, ob "Killzone 2" wirklich die Versprechungen einhalten wird, kann sich pünktlich zum europäischen PS3-Start jeder selbst von der Qualität von "MotorStorm" überzeugen. Um es kurz zu machen: Wie das E3-Video sieht das fertige Spiel nicht aus – aber doch verdammt gut, erst recht für einen Starttitel.

Die Evolution Studios kennen sich mit Offroad-Rennspielen aus, entstanden dort doch alle fünf Teile der "WRC"-Serie für die PS2. "MotorStorm" basiert grundsätzlich auf einem ähnlichen Konzept, geht aber doch in eine völlig andere Richtung: So rabiat wie hier seid Ihr selten durch die Prärie geprescht. Statt einsamer und strikt geregelter Rumkurverei über abgesteckte enge Pisten auf der Jagd nach Zehntelsekunden rangelt Ihr nun mit bis zu 14 Gegnern um den Sieg auf unwirtlichem Gelände. Als Schauplatz dient das staubtrockene und heiße Monument Valley zwischen Utah und Arizona (hat jeder schon mal z.B. in Zigarettenwerbungen gesehen), in das acht anspruchsvolle Rennstrecken eingebettet wurden. Die beackert Ihr mit allem, was zwei bzw. vier Räder hat und geländetauglich ist – vom Motorrad bis zur Lkw-Zugmaschine ist alles dabei.



PS3 **Bei vielen Rennen sind unterschiedliche Vehikelarten gleichzeitig unterwegs: Nehmen Euch Lkws in die Zange, zieht Ihr den Kürzeren.**

Knapp kalkuliert

Hier verbirgt sich allerdings schon das Hauptmanko von "MotorStorm": So spektakulär die einzelnen Kurse auch ausgefallen sind, der Umfang hält sich in klar überschaubaren Grenzen und wird durch den Geiz an Spielmodi noch zusätzlich verdeutlicht. Ihr tretet bei einem fiktiven Festival in ein bis vier Rennen an, um jeweils Tickets zu gewinnen, mit denen Ihr wiederum für neue Veranstaltungen zugelassen werdet. Der Knackpunkt: Rennstrecke und Fahrzeugart von Euch und den Gegnern sind jeweils fix vorgegeben und gerade anfangs nicht übermäßig abwechslungsreich ausgewählt. Nach der Hälfte wiederum habt Ihr alle Pisten schon mehrfach beackert und kämpft einfach nur gegen immer härtere Konkurrenten. Außerdem verwundert uns, dass es keine andere Spielarten für Solo-Piloten gibt: Ihr habt also nicht mal die Möglichkeit, Euch ein freies Rennen auszuwählen und dafür Piste und Vehikelart einzustellen – ein unverständliches Versäumnis. Immerhin soll's beim Online-Modus gehen, der sich im Gegensatz zur Japan-Version direkt auf der Blu-ray-Scheibe befindet. Ausprobieren konnten wir ihn leider noch nicht, einen Nachtest reichen wir schnellstmöglich nach.

In Sachen Umfang ist "MotorStorm" also nicht der Klassenprimus, doch was Ihr bekommt, das hat es in sich: Die teilweise sehr langen und mit Alternativrouten durchsetzten Kurse haben fast alle einen ganz eige-



PS3 **Quads und vor allem Motorräder sind flink, aber anfällig: Wer mit Sixaxis-Abfrage spielt, braucht bei den Flitzern besonders viel Feingefühl.**

Ulrich Steppberger

Das ist mal wirklich frischer Wind im Offroad-Bereich: So spektakulär wie bei "MotorStorm" flitzt Ihr nirgends über Stock und Stein, zumal Euch die rabiaten CPU-Konkurrenten kaum eine Pause lassen. Allerdings nervt es im Gegenzug auch, wenn Ihr am Ende eines langen Rennens durch einen kleinen Fehler am Ende des Pulks landet. Aber Frust kommt zum Glück selten auf, dafür sorgen schon die Edeloptik und die gelungene Steuerung. Schade finde ich nur, dass das große Potenzial nicht ausgeschöpft wurde: In Kombination mit den arg eingeschränkten Spieloptionen sind acht Pisten einfach etwas wenig. Und wenn das Spiel doch so prima für 'nur noch eine Runde zwischendurch' geeignet ist, wieso kann ich genau das nicht als Modus auswählen? Trotzdem stürze ich mich immer wieder gerne auf die staubigen "MotorStorm"-Pisten.



PS3 Wo mehr als ein Dutzend Offroad-Maschinen entlangfahren, da gibt es viel Dreck: Außerdem hinterlassen die Reifen Spuren im Untergrund, was zwar optisch eine Menge hermacht, das Fahrverhalten aber kaum beeinflusst.

nen Charakter und erfordern unterschiedliche Herangehensweisen: So liegt 'Raingod Mesa' auf dem Gipfel des Gebirgsmassivs im Valley, weshalb unvorsichtige Fahrer bei zu leichtsinniger Tempobolzerei schnell in den Abgrund stürzen. Die enge 'Sidewinder Gulch'-Piste mit ihren schmalen Passagen am Grunde eines Canyons erfordert dagegen gute Reaktionen und flinke Lenkmanöver, um nicht in Felssäulen zu krachen. Die aggressiven CPU-Gegner liefern Euch auf jedem Kurs harte Kämpfe, sind aber durchaus 'menschlich' und bauen auch selbst Unfälle.

Staub ist schön

Grafisch ist das Ganze imposant in Szene gesetzt: Bis zu 15 Vehikel kämpfen um die Podiumsplätze und wirbeln jede Menge Staub und Dreck auf, der sich auf dem Lack absetzt. Rempeleien hinterlassen sichtbare Schäden in den realistisch modellierten Fahrzeugen, spektakuläre Totalcrashes versüßen Euch das Unglück immerhin mit einer schicken Kamerafahrt in Zeitlupe. Die trockene Wüstenlandschaft bewundert Ihr mit hoher Weitsicht und vielen Details: So kommen bei tiefstehender Sonne ansehnliche Lichteffekte dazu, während Fahrzeugreifen in matschigen Stellen sichtbare Furchen hinterlassen. Die haben zwar auf die Vehikelphysik nur geringen Einfluss, bleiben aber das ganze Rennen über bestehen und lösen sich nicht nach kurzer Zeit wieder auf – schick. Und das alles bleibt meistens grafisch flüssig, nur bei besonders heftigen Massenaufläufen fällt gelegentlich ein Ruckler auf.

Viel fehlt also nicht, um "MotorStorm" zum ganz großen Kracher zu machen – die Prädikatshürde nimmt das PS-Spektakel aber nicht ganz, dazu fehlt's einfach an Umfang und Abwechslung. Wer mit dieser Art von Rennen aber was anfangen kann, sollte sich davon nicht zu sehr stören lassen: Was Ihr für Euer Geld bekommt, kann sich auf jeden Fall sehen lassen. *us*



Matthias Schmid

Was bin ich froh, dass "MotorStorm" die hochgesteckten Erwartungen voll erfüllt. So bleiben mir peinliche Hasstiraden frustrierter Zocker à la 'Sony hat mal wieder viel versprochen und nichts gehalten' erspart. Warum mich das freut? Mir hat "MotorStorm" die Lust aufs Rennspiel-Genre wiedergegeben: Dank herrlich aggressiver CPU-Fahrer, die mir auf den ausladenden, mit zig Abkürzungen versehenen Pisten alles abverlangen, ist der Raser erfrischend anders und unheimlich packend. Natürlich sieht die Materialschlacht nicht so brillant aus wie im E3-Trailer, für eine imposante Technikdemo im Freundeskreis reicht's aber allemal – verschweigt dann aber die fiesen Ladezeiten!



PS3 Die ursprünglich angedachte echte Cockpit-Perspektive ist im fertigen "MotorStorm" nicht mehr dabei – die Sicht über die Motorhaube liefert aber trotzdem ein intensives Rennerlebnis.

MOTORSTORM

» acht Strecken mit bis zu drei Minuten Rundenlänge
» sieben Fahrzeugklassen mit jeweils mehreren Vehikeln
» nur ein Solospieler-Modus
» Online-Rennen von Haus aus dabei
» Steuerung mit Sixaxis-Funktion möglich

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer*	
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

82 von 100

* Online-Nachtest folgt

Ghost Recon Advanced Warfighter 2





INFOS

System	PS3 / 360 / PSP
Entwickler	Ubisoft, Frankreich
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action
Termin	8. März
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Grandioses Actionfest, bei dem einfach alles stimmt: Hier trifft zugängliche Taktik auf famose Optik.



360 **Auch wenn die KI nicht die allerbeste ist – bei Massengefechten wollt Ihr auf das Team nicht verzichten.**

Andere Entwickler brauchen für eine Fortsetzung Jahre, Ubisoft reichen zwölf Monate, um Teil 2 der Taktik-Action "Ghost Recon Advanced Warfighter" aus dem Boden zu stampfen. Trotz der kurzen Entwicklungszeit: "GRAW 2" ist mehr als ein aufgehübschtes Update, wenngleich die Grafik natürlich verbessert wurde. Fantastische Explosionen, detailliertere Charaktere und tolle Umgebungen machen den Titel zu einem der schönsten Next-Gen-Spiele. Wettereffekte wie Sandstürme und Regenschauer, diffuse Lichtverhältnisse sowie Dämmerung innerhalb einer Mission gehören zu den optischen Highlights.

Von allem mehr

Spielerisch wurde die Gangart verschärft: Mehr Action, aber auch mehr Unterstützung erwartet Euch in "GRAW 2". Zu den drei Teamkameraden aus Teil 1 und der fliegenden Drohne gesellen sich weitere mechanische und menschliche Helfer. Ihr erhaltet Unterstützung von Panzer, Kampfjet, Hubschrauber sowie zwei mexikanischen Infanterie-Soldaten und dem mobilen Vorratslager Mule. Es vergeht keine Mission, ohne dass Euch nicht eine oder mehrere Einheiten begleiten. Den Verbündeten-Verband koordiniert Ihr via Richtungstasten und Fadenkreuz. Zusätzlich dürft Ihr das Kampfgeschehen direkt aus dem Blickwinkel der Helfer verfolgen. Die 'volle Befehlsansicht' ist keine reine Beobachterperspektive: Ihr schickt weiterhin Soldaten zu markierten Positionen oder lenkt das Feuer auf einen Gegner. Über Drohne und Mule übernehmt Ihr auf diese Weise sogar aktiv die Kontrolle und späht den Feind ohne Gefahr für Polygonleib und Digileben aus. Zwar zählen die KI-Schurken nicht zu den hellsten, einen unvorsichtigen Taktik-Zocker entdecken sie jedoch mühelos. Das 'Cross Com', die bisherige Sichtverbindung zu den Kollegen, fällt nun kleiner aus, rutschen doch die Anzeigen mit den verfügbaren Einsatzkräften direkt in das Display-Element. Das Übermaß an Unterstützung hat Sinn: Die Levels sind weiträumiger, die Gegner zahlreich und stärker bewaffnet. Deshalb wurde auch an anderer Stelle nachgebessert: Ein neues Waffenmenü lässt Euch die mitgeführten Schießeisen ungleich flotter zücken. Haltet die

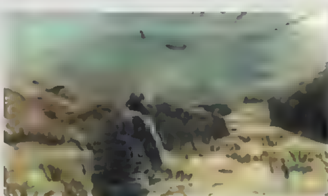


360 **Die Fahrzeugdrohne versorgt Euch mit Waffen und bietet Schutz. In der vollen Befehlsansicht könnt Ihr das Mule aktiv steuern.**

3-TAGE-TRIP

Die Handlung von "GRAW 2" erstreckt sich über drei Tage, während derer Ihr unterschiedliche Orte besichtigt. Ein Überblick über die Reiseroute des Ghost-Teams:

» **Tag 1:** Bevor Ihr in Juarez zum Einsatz kommt, muss die nähere, ländliche Umgebung der mexikanischen Stadt gesichert werden. Felswüsten und abseits gelegene Rebellencamps stimmen Euch auf die bevorstehenden Straßenschlachten ein. Nachteil der kargen Landschaft: wenig Deckung.



» **Tag 2:** Die Außenbezirke habt Ihr hinter Euch gelassen, jetzt kämpft Ihr Euch durch den urbanen Dschungel von Juarez. In Slum, Stadtkern sowie Industriebezirk herrscht pure Zerstörung: Autos stehen in Flammen, Häuser sind beschädigt und dichter Rauch von hunderten Bränden trübt die Sicht.

» **Tag 3:** In der US-Stadt El Paso bietet sich Euch ein ganz anderes Bild: Saubere, aufgeräumte Straßen und intakte Gebäude stehen im Kontrast zu der Verwüstung in Juarez. Ein blauer Effektfilter unterstreicht den beruhigenden Look. Nahe der amerikanisch-mexikanischen Grenze findet der finale Showdown statt.



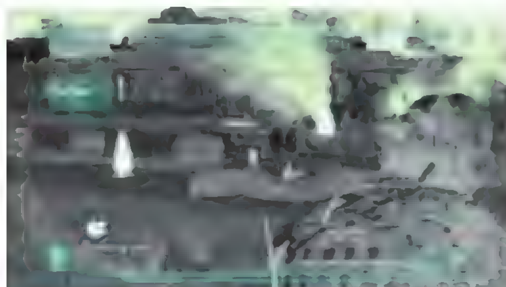


360 **In "GRAW 2" knausern die Entwickler nicht mit mobiler Unterstützung: Geleitschutz gibt's von Panzer, Helikopter und Kampfjet.**



360 "Lost Planet" ist nicht das einzige Next-Gen-Spiel mit fantastischen Explosionen. Grandiose Feuer- und Raucheffekte sowie umherfliegende Partikel machen jede der Detonationen in "GRAW 2" zu einem Augenschmaus. Zusätzlich zittert das Head Up Display, vibriert der Controller und dröhnt es aus der Soundanlage.

B-Taste gedrückt und wählt aus dem Inventar-Rondell zwischen zwei Ballermännern bzw. zwei Granaten. Die Ausrüstung erhaltet Ihr an festgelegten Treffpunkten bzw. am Anfang einer Mission oder über das Mule. Um Eure Gesundheit aufzufrischen, müsst Ihr jedoch nicht bis zur Sammelstelle durchhalten. Ein Sanitäter im Team heilt auf Knopfdruck Eure Spielfigur sowie den Rest der Mannschaft – vorausgesetzt, Ihr nehmt ihn mit. Die Zusammenstellung der Truppe bleibt nämlich Euch überlassen. Wer statt Sani lieber Scharfschütze oder Sprengstoffexperte wählt, muss dann eben sehr vorsichtig sein. Ob Mediziner oder Waffennarr – die Ghost-Soldaten gehorchen aufs Wort und sondieren die Umgebung für Euch. Im Schlachtengetümmel kann ein gebrülltes 'Scharfschütze rechts oben' nützlich sein. Bei Soloeinsätzen vertraut Ihr auf die Fähigkeiten des Charakters (die Spielfigur lehnt sich an flache Objekte und wechselt von links- zu rechtshändig) und das Waffenarsenal (Scharfschützenprojektile durchschlagen Wände; mit einer Gewehrkamera zielt Ihr um Ecken).



360 Die Nachtsicht taucht die Umgebung in gespenstisches Licht. Doch am Ende der Mission geht die Sonne auf.



360 Aus der neuen Teamsicht beobachtet Ihr Eure Kollegen. Mit dem Fadenkreuz gebt Ihr weiterhin Befehle.

Flugangst

Wie im Vorgänger karrt man Euch mit Hubschrauber oder Geländefahrzeug zwischen den Einsätzen hin und her. Der Entwickler kaschiert so gekonnt die Ladezeiten und schafft gleichzeitig eine logische Verbindung zwischen den Missionen. Die Vehikel-Verliebtheit geht aber noch weiter: Zwei Levels spielen hinter dem MG eines Helikopters, ein drittes dürft Ihr im Black Hawk abschließen. Einmal nehmt Ihr aus der Luft einen Rebellenkonvoi in der Wüste unter Beschuss, ein anderes Mal kreist Ihr über Juarez und beschützt befreundete Streitkräfte. Im Gegensatz zu den Missionen zu Fuß gibt's bei den Fluglevels keine Checkpoints. Vor allem die zweite Mission, die Euch gegen Ende mit zwei feindlichen Hubschraubern konfrontiert, kann deswegen ganz schön frustig werden. *jw*



360 Die Hubschraubereinsätze protzen mit Weitsicht und Detailreichtum. Im Verlauf des Spiels fliegt Ihr dreimal mit einem Heli und bedient das Bord-MG.

Janina Wintermayr

Anfangs war ich skeptisch, ob ein Jahr Entwicklungszeit ausreicht, um großartige Verbesserung zu erzielen – völlig unberechtigt, wie sich herausstellte. Audiovisuell ist "GRAW 2" mit seinen fetten Explosionen, schicken Wettereffekten, detaillierten Kulissen und dem Tag/Nacht-Wechsel ein echter Leckerbissen. Auch spielerisch ist die Taktik-Action kaum zu toppen. Abwechslung wird hier groß geschrieben: Ihr sitzt hinter dem MG eines Helis, stapft zu Fuß durch die Wüste und liefert Euch mit Panzer und Infanterie im Schlepptau Straßenschlachten. Die unkomplizierte Steuerung ermöglicht sogar Neulingen den Einstieg. Gut, die Gegner hätten eine zusätzliche Portion künstlicher Intelligenz vertragen können, aber auch so ist "GRAW 2" fordernd genug.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

» 13 Kampagnen-Kapitel mit fortlaufender Story sowie Tag/Nacht-Wechsel
» Unterstützung von Soldaten, Panzer, Helikopter, Kampfjet und Drohnen
» neue Teamperspektive
» verbesserte Optik

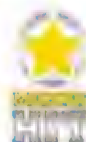
SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer*	8 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	9 von 10

90 von 100

* Offline-Wertung, Online-Nachtest folgt

Virtua Fighter 5



INFOS



System	PS3 /
Entwickler	Sega, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Beat'em-Up
Termin	23. März
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Optisch sehr gutes, spielerisch nahezu perfektes Edel-Beat'em-Up mit anspruchsvollem Kampfsystem und fordernden Gegnern.



PS3 Die Stages protzen zwar nicht mit großer Interaktivität, wirken optisch aber allesamt sehr stimmig.

Punch, Punch, vorne, Punch, Punch, runter, Punch + Kick + Guard – oder auf Deutsch 'Handrücken-Faustschlag-Schmetter-Combo-Seitgleitschritt': So lautet in "Virtua Fighter 5" eine der ersten Kombinationen, die Neulinge im Dojo, dem Trainingsmodus, absolvieren müssen. Wer versagt, für den ist die Lehrstunde zu Ende. Damit gibt Sega die Marschrichtung klar vor – der fünfte Teil der Erfolgsserie ist ein Beat'em-Up von Profis für Profis, von Entwicklern, die monatelang an der Kämpferbalance feilen für Spieler, die monatelang die Moveliste eines einzelnen Charakters studieren.

Bei keiner anderen Keilerei kommt dem perfekten Timing eine solch entscheidende Bedeutung zu – hier entscheidet nicht die Zehntel- sondern die Hundertstelsekunde. Dies ist laut Hiroshi Kataoka, Chef der Sega-Arcade-Abteilung und des Entwicklerstudios AM2, der Grund für das Fehlen eines Online-Modus. "Mit dem momentanen Stand der Technik ist es nicht möglich, gänzlich verzögerungsfreie Duelle via Internet zu garantieren", so Kataoka. Erst wenn ein Online-Match haargenau so flüssig und fair ablaufen wird wie ein Zweispielerkampf am Automaten oder der Konsole, werde "Virtua Fighter" online gehen – ein knallharter Standpunkt.

Den richtigen Moment abwarten

Was ist denn nun dran am ach so wichtigen Timing? Ist "Virtua Fighter 5" so anders als "Dead or Alive 4", "Tekken 5" und "Soul Calibur 3" oder nehmen sich die Erfinder der allerersten Polygonkeilerei einfach zu wichtig? Fakt ist, dass in keinem anderen 3D-Beat'em-Up perfektes Timing so groß geschrieben wird: Für einen Sekundenbruchteil die Blocktaste loszulassen, um den Feind zwischen zwei Fußtritten am Kragen zu packen, erfordert schnelle Reflexe und den richtigen Riecher. Nicht minder kritisch ist der richtige Zeitpunkt, die Wurftaste für einen 'Escape'-Move zu drücken, von Konterattacken ganz zu schweigen.



PS3 Was macht der denn da? Was im Standbild äußerst seltsam anmutet, sieht in Bewegung schlicht faszinierend aus: Novize El Blaze stürmt auf seinen überraschten Kontrahenten zu, springt und setzt katzengleich eine elegante Beinschere an – wohl dem, der ein ausreichend dickes Polster für die Landung hat.



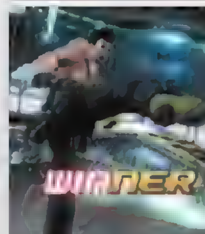
PS3 **In der gefluteten Arena kann man das Kampfgeschehen schon mal aus den Augen verlieren – solch feine Animationen einer virtuellen Wasseroberfläche haben wir bis dato noch nicht gesehen.**

Ebenfalls essenziell ist die Gleichberechtigung aller Polygonrüpel – laut Kataoka der Grund, warum lediglich zwei neue Charaktere mit dabei sind. Trotz gänzlich verschiedener Kampfstile und Körperfüllen sind Judoka, Wrestler & Co. vorbildlich ausbalanciert, zierliche Kampfkunst-Grazien wiederum gleichen ihr Manko an Kraft durch höhere Geschwindigkeit aus.

Die Zugänglichkeit hingegen variiert stark: Während Anfänger mit Mönch Lei-Fei dank rasanter Drehkicks schnelle Erfolge verbuchen oder Gegner leicht mit Sarahs langen Beinen in Schach halten, enden erste Gehversuche mit Goh oder Akira schnell im Desaster. Erst nach langen Trainingssessions werden aus abgehackten Schlägen und Tritten flüssige Kombinationen, die Eure Widersacher von den Beinen holen. Wer seinen Opponenten gar an den Arenarand und darüber hinaus prügelt, dem winkt der vorzeitige Sieg. Auf dem wackeligen Floß inmitten eines malerischen Sees reicht dazu schon ein falscher Schritt, manche Stage-Begrenzung will aber erst krachend zerlegt werden. Neben einigen optischen Gimmicks wie verschwenderisch animierten Wasserpfützen und berstenden Bodenplatten sind dies aber schon die einzigen Interaktionsmöglichkeiten der "Virtua Fighter 5"-Areale – mehrere Kampfebenen, eingreifende Zuschauer oder komplett zerstörbare Stages sucht Ihr besser in anderen Beat'em-Ups.

Schließlich konzentriert sich der Edelklopper auf das ultimative Aufeinandertreffen völlig unterschiedlicher Kampfstile, auf den einzigartigen Moment, wenn zwei Streiter mit fast leerer Energieleiste sich

KÄMPFT GEGEN UNS!



Wie im Text erwähnt, trefft Ihr in den virtuellen Spielhallen auf unzählige CPU-Kämpfer, die jeweils mit individuellem Look aufwarten – Customizing-Feature sei Dank. Einer davon hört auf den Namen MAN!AC. In Zusammenarbeit mit Sega konnten auch wir einen solchen Kämpfer erstellen. Mit etwas Glück findet Ihr uns und könnt uns herausfordern. Traut Ihr Euch?



PS3 **Das passt: Die fernöstlichen Kampfkunstmeister Lei-Fei und Kagemaru duellieren sich vor malerischer Himalaya-Kulisse. Letzterer sieht dank hochpoliertem Zweitkostüm cooler aus denn je.**



PS3 Wir bauen uns einen Ken: Man nehme "Virtua Fighter"-Veteran Jacky, verpasse dem Rüpel eine neue Frisur sowie ein schlichteres Oufit...



PS3 ...jetzt noch rote Kampfhandschuhe angezogen und los geht's. Da kommt Akira – das Ryu-Pendant der Serie – gerade recht für eine zünftige Schlägerei.



PS3 Zwei Oldies mal ganz anders: Mit wallender Mähne und freiem Oberkörper ist Akira kaum noch zu erkennen. So lernen selbst altgediente Serien-Liebhaber noch eine neue Seite ihrer liebgewonnenen Charaktere kennen.

gegenseitig in Block-Haltung gegenüber stehen – wem jetzt die Nerven versagen, der verliert. Für diesen adrenalingeschwängerten Moment braucht "Virtua Fighter 5" kein Zweimeterschwert, keinen Hadouken-Feuerball – die schier unendliche Flut an unterschiedlichen Schlägen, Tritten und Würfen genügt vollends.

Dass Jacky, Kagemaru und Konsorten über ein derart vielseitiges Angriffsrepertoire verfügen, ist insofern bemerkenswert, als die Grundsteuerung der Muskelpakete nur drei Buttons braucht – eben jene für Fausthiebe, Fußtritte und Blockmanöver. Kombinationen daraus wiederum finden sich auf den Schultertasten – Ihr müsst also für einen Wurf nicht Punch und Block zusammen betätigen, ein Druck auf L1 reicht für einen beherzten Griff aus.

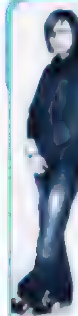
Um dem Heimkonsolero den Aspekt des Gegeneinanderspielens in der Spielhalle möglichst authentisch zu vermitteln, steht neben Arcade-, Versus- und 'Dojo'-Modus die 'Quest'-Variante zur Wahl: Hier wählt Ihr aus etlichen virtuellen Arcadetempeln aus, in denen sich dutzende "Virtua Fighter 5"-Spieler tummeln. Diese steuern nicht nur die Standardvarianten der Charaktere, jeder tritt mit einem angepassten Kämpfer an – so sieht Martial-Arts-Mädel Pai dank neuer Klamotten und Accessoires auch mal wie eine Pop-Prinzessin aus. Lehrt Ihr Eure Widersacher das Fürchten, winken Kohle und Items – der Schlüssel zur Welt der längerfristig motivierenden Charakterpersonalisierung.

Ach ja, fast vergessen: Auf PS3 sieht "Virtua Fighter 5" mindestens so stark aus wie Spielhallenkämpfer es vom Lindbergh-Board gewohnt sind. Musste die PS2-Portierung des Vorgängers noch Federn lassen, tobt jetzt die bis dato schönste Faustschlacht über die HD-Glotze: Schimmernde Outfits, herrlich ausgeleuchtete Hintergründe und geschmeidig animierte Muskelberge – Beat'em-Up-Herz, was willst du mehr? *ms*



Matthias Schmid

Mit dieser Episode festigt "Virtua Fighter" seine Position als König aller Prügelspiele. Sega gelingt der perfekte Spagat gleich in doppelter Hinsicht: Klassisch ist der neue Klopper, gleichermaßen aber modern und auf der Höhe der Zeit; das Kampfsystem wiederum hochkomplex und dennoch ungemein spaßig. Wie das? Bereits nach kurzer Anlaufzeit gelingen Euch mit den meisten Charakteren flotte Combos, schickt Ihr die leichteren CPU-Fighter in den Arenastaub. Wollt Ihr jedoch gegen die Blockkünstler der höheren Stufen bestehen, fordert Euch "Virtua Fighter 5" alles ab: Viel Geduld, perfektes Timing, schnelle Reflexe und die richtigen Moves zur rechten Zeit – und das macht ein Beat'em-Up schließlich aus. Großartig!

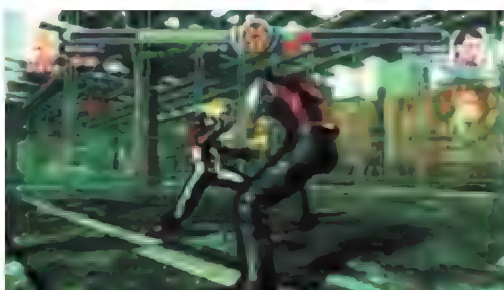


Oliver Schultes

Namcos Vorzeige-Beat'em-Ups "Tekken" und "Soul Calibur" sind mit ihren letzten Episoden Sega arg auf den Pelz gerückt. Der 3D-Prügel-König stellt die Rangordnung aber wieder klar: Nach "Virtua Fighter 5" kommt erst einmal lange nichts! In puncto Spieltiefe, Move-Vielfalt und Langzeitmotivation macht Akira, Jacky & Co. keiner etwas vor – Punkt. Der Quest-Modus samt Customizing-Feature sind süchtig machende Dreingaben, mit denen man Stunde um Stunde verbringt. Wenn es an diesem Ausnahme-Prügler überhaupt etwas zu kritisieren gibt, dann ist es der Plastiklook einiger Kämpfer.



PS3 Profis stoßen in "Virtua Fighter 5" auf einen schier unerschöpflichen Quell variantenreicher Griffe.



PS3 Bei manch spektakulärer Aktion setzt die Kamera das Kampfgeschehen sehenswert ins Szene.

VIRTUA FIGHTER 5

- » mit Eileen und El Blaze feiern zwei neue Kämpfer ihren Einstand
- » die maximale Kampfzeit pro Runde ist lediglich 60 Sekunden
- » nach Datenauslagerung auf Festplatte betragen die Ladezeiten ca. 10 Sekunden
- » 17 Kämpfer mit je vier Outfits

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10



Fight Night Round 3

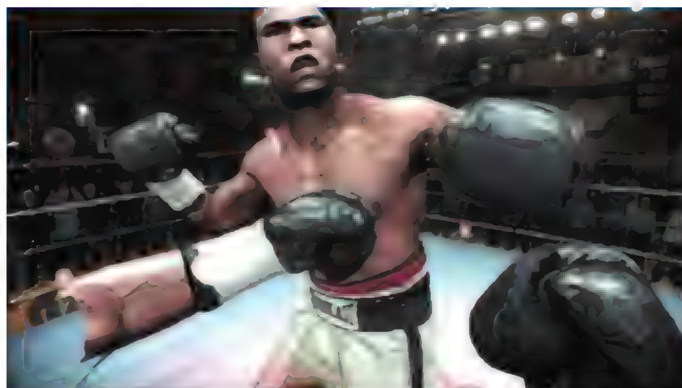


INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / PSP
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Termin	23. März
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Spielerisch wie grafisch gleichwertige Umsetzung der spektakulären 360-Faustschlacht – neu ist die optionale Ego-Sicht.



PS3 **Das ist hässlich: Wie hier am linken unteren Bildrand erkennbar, sind die Arme der Boxer unschön beschnitten – hier wurde geschlampt.**

Wer bereits eine Xbox 360 sein Eigen nennt, der weiß, dass in Next-Gen-Sportspielen vor allem dunkelhäutige Athleten optisch herausragen. Während manch hellhäutiger Sportstar wie ein blasser Untoter anmutet, sehen Frankreichs Lilian Thuram in "FIFA 07", Shaq O'Neal in "NBA Live 06" oder eben Muhammad Ali in "Fight Night Round 3" dem Original verblüffend ähnlich.

Praktisch also, dass im internationalen Boxsport vor allen Dingen afro-amerikanische Muskelmänner Geschichte geschrieben haben – denn die machen auch auf PlayStation 3 richtig was her. EAs Haudrauf-Buben protzen aber nicht nur mit fetter Optik, sondern landen auch spielerisch einen Volltreffer: Dank anfangs ungewohnter 'Total Punch Control' zieht Ihr kernige Schwinger und gemeine Haken via Analogstickschwung auf und lasst sie anschließend mit einer weiteren Bewegung des Knüppels auf Euren verdutzten Feind sausen. Neu auf PS3 ist die spielerisch durchaus sinnige Ego-Perspektive: Von Eurem Kämpfer seht Ihr nur mehr die (hässlich abgeschnittenen) Arme und Fäuste, die in prasselnden Schlagserien auf den Kontrahenten einhämmern. Wer nicht gerade mit einem der vielen Originalschläger oder einem selbst erstellten Nobody nach dem virtuellen WM-Gürtel grabscht, der spielt im 'ESPN Classics'-Modus legendäre Duelle der Vergangenheit nach, z.B. den 'Rumble in the Jungle' zwischen Frazier und Ali. Die Bewegungserkennung des Sixaxis bleibt komischerweise außen vor. *ms*



Matthias Schmid

Wer eine HD-Glotze sein Eigen nennt und mit der Neuerwerbung PS3 vor den Kumpels protzen will, für den passt Electronic Arts' Boxsim wie die Faust aufs Auge. Die Sportler begeistern mit unzähligen Details wie sichtbaren Adern, herabperlenden Schweißtropfen oder einem Mundschutz, der sich Richtung Zuschauer verabschiedet. Dank biestiger CPU-Fighter können manche Fights aber schon mal in Arbeit ausarten – dann winkt statt einer spektakulären K.o.-Show ein langwieriger und wenig spaßiger Arbeitssieg.

FIGHT NIGHT ROUND 3

- » auch unterschiedliche Gewichtsklassen dürfen gegeneinander ran
- » die 'Total Fight Control' ist nicht Pflicht
- » unsportliche Kämpfer dürfen auf Kopf- und Ellbogen-Attacken zurückgreifen
- » Produzent Kudo Tsunoda ist auch für "Def Jam: Icon" verantwortlich

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	9 von 10

82 von 100

Untold Legends: Dark Kingdom



INFOS

System	PS3
Entwickler	Sony Online, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	23. März
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-4

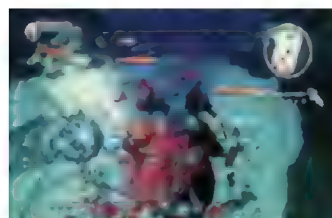
FAZIT

Beat'em-Up-inspiriertes Metzel-Rollenspiel rund um Monster, Barbaren und Amazonen. Leider nicht so gut wie die PSP-Episoden.

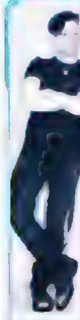


PS3 **Haut nicht so heftig zu wie ihr gut bemuskelter Kriegerkollege, ist dafür aber erheblich flinker: die Diebin.**

Üblich sind Umsetzungen von den stationären Konsolen auf die Handhelds, aber im Falle von Sonys Metzel-Reigen wird umgekehrt ein Spiel draus: Nach dem Vorbild der beiden PSP-Teile dürft Ihr auch in "Dark Kingdom" hemmungslos und in banger Hoffnung auf Erfahrungspunkte-Belohnung drauflos kloppen – und zwar so lange die 'Hitpoints' halten. Effektvoll in Szene gesetzte Zauber sowie einige üppig ausstaffierte Hintergrundszenarien machen Laune, obendrein fängt die fürs Genre untypische Verfolgerkamera das Spielgeschehen dramatischer ein als die gewohnte Vogelperspektive. Wer seinem Recken dennoch lieber von oben dabei zusieht, wie er Werwölfen die Ohren stutzt und Skelette pulverisiert, der darf alternativ den Blickwinkel wechseln. In jedem Fall erleichtern Euch aus dem Reich der Prügelspiele importierte Angriffs-Kombinationen und magische Specials das Helden-Handwerk. Leider scheitern Krieger, Diebin und Magier an langweiligem Leveldesign und grober Fahrlässigkeit: Zahlreiche Grafikpatzer, fiese Sackgassen und schlecht ausbalancierte Gegner sorgen ebenso für Frust wie die in manchen Levels allzu geizig verteilten Rücksetz- bzw. Speicherpunkte. Greift lieber zur Hosentaschen-Legende! *rb*



PS3 **Ein rasselndes Knochen-Knäuel – und Euer Kämpfer ist mittendrin.**



Robert Bannert

Action-Rollenspiele sind wesentlich flotter entwickelt als Genre-Schwergewichter und deshalb besonders bei den Herstellern beliebt. Aber dass flott nicht gleichbedeutend mit fahrlässig sein darf, das wird uns bei Sonys jüngstem und erschreckend unfertig wirkendem Abenteuer schmerzlich bewusst. Weder Verfolger- noch Vogelperspektive garantieren uns die im Gegnergetümmel nötige Übersicht. Obendrein fehlt die fürs Genre wichtige Möglichkeit, bereits bezwungene Gegner noch einmal zu bekämpfen und so tüchtig zu punkten.

UNTOLD LEGENDS

- » für den Einspieler-Modus stehen drei unterschiedliche Helden zur Wahl
- » neben der Verfolgerkamera gibt's auch die klassische Vogelperspektive
- » Beat'em-Up-ähnliche Angriffe
- » Serie stammt ursprünglich von der PSP, insgesamt das dritte "Untold Legend"

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer*	7 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

67 von 100

* Offline-Wertung, Online-Nachtest folgt

Final Fantasy XII

MANIAC HIT

INFOS

System	PS2
Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Square Enix
Genre	Rollenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Storylastiges Abenteuer mit spaßigen Kloppereien, das mit vielen Ladezeiten nervt.

PS2 **Unser Screenshot aus der US-Version zeigt, wie Ihr durch Einblenden des Menüfensters das Kampfgeschehen einfriert und Befehle vergebt.**

Der letzte große PS2-Titel von Square Enix hat's endlich in unsere Breiten geschafft: Ab sofort sprechen Vaan, Penelo, Fran, Balthier & Co auch Deutsch. Oder besser: Sie schreiben es – denn Square-typisch hat man die Tonspur englisch belassen. Wie bei "Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs" müsst Ihr Euch mit deutschen Untertiteln begnügen und dazu dem nicht selten überraschend anspruchsvollen Singsang der amerikanischen Sprecher lauschen. Eine Kombination also, die sich besonders dann beißt, wenn Ihr über mehr als ein nur ordentliches Schulenglisch verfügt, denn allzu oft mutet die an sich ordentliche Eindeutschung reichlich frei an. Im Vergleich zu den US-Texten wirkt unser "Final Fantasy XII" oft manches Mal platt – und nicht zuletzt die über weite Strecken unstimmige Mixtur aus lateinischer Neubenennung der Zauber, unpassenden deutschen Begriffen und deplatziertem Fachjargon steigert den Genuss der interaktiven Lektüre nicht gerade. So macht man aus 'Hunt' nicht etwa 'Jagd' oder eine (zumindest inhaltlich korrekte) 'Mission' – nein, hier zu Lande wählt man die ebenfalls englische und dem Online-Rollenspiel entliehene Vokabel 'Mob'. Die bezeichnet in ihrem Ursprungs-Genre aber nicht etwa die Hetzjagd nach einem spezifischen Endgegner, sondern feindliches Getier im Allgemeinen. Nur ein Beispiel für eine ganze Reihe kleinerer wie größerer Übersetzungsverfehlungen, an der sich aber nur die ganz Peniblen stoßen werden. Immerhin bleiben uns flapsige bis peinliche Gossensprachen-Ausrutscher der Protagonisten diesmal erspart: Zwar verfehlt man hin und wieder Tonart bzw. Kontext der Vorlage, aber unterm Strich bietet uns Square Enix lesbares und erfreulich fehlerfreies Deutsch. Auch in Sachen PAL-Anpassung zeigen sich die japanischen Rollenspiel-Experten lernfähig: Mehr als dezente schwarze Balken am oberen bzw. unteren Bildrand muss der von dürftigen Umsetzungen geplagte Square-Fan nicht ertragen – auch sind Held Vaan und seine Kollegen annähernd so flott zu Fuß wie im 60Hz-Original.

Und schließlich nehmen diesmal nicht nur eingefleischte Serien-Freunde die kleinen PAL-Fußangeln in Kauf: Besonders jene, die den oft behäbigen Runden-Schlachten der Vorgänger nichts abgewinnen konnten, freuen sich über die annähernde Rundum-Überholung des altehrwürdigen Fernost-Schwergewichts, das sich auf einmal ungewohnt beschwingt und nahezu westlich spielt.



PS2 **Rote und blaue Linien verraten Euch, wer mit wem im Clinch liegt.**



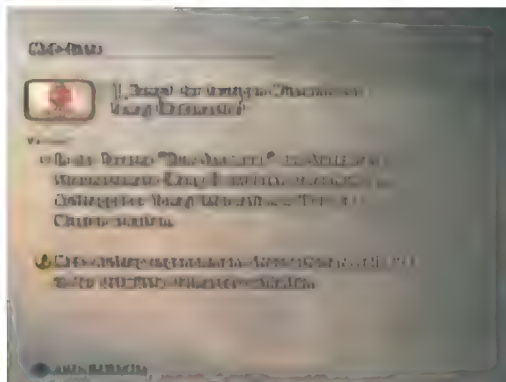
PS2 **Wird von besonders bizarren Bestien bevölkert: der Dschungel.**

Kehrtwende

Wenn sich Eure bis zu drei Mann bzw. Mädels starke Truppe gegen hungrige Hyänen, Mega-Monstren und geifernde Glibberwesen in die Schlacht wirft, drängt sich der Vergleich zu US-Entwicklungen à la "Knights of the Old Republic" geradezu auf, denn auch hier wird in Echtzeit gekeilt. Zum ersten Mal in der "Final Fantasy"-Historie beobachtet Ihr Eure Avatare dabei, wie sie bereits vor dem Kampf zwischen dem (mehr oder weniger) aggressiven Feindgetier herumstromern, um sich dann vor demselben Hintergrund in die Schlacht zu werfen. Will heißen: Diesmal reißt



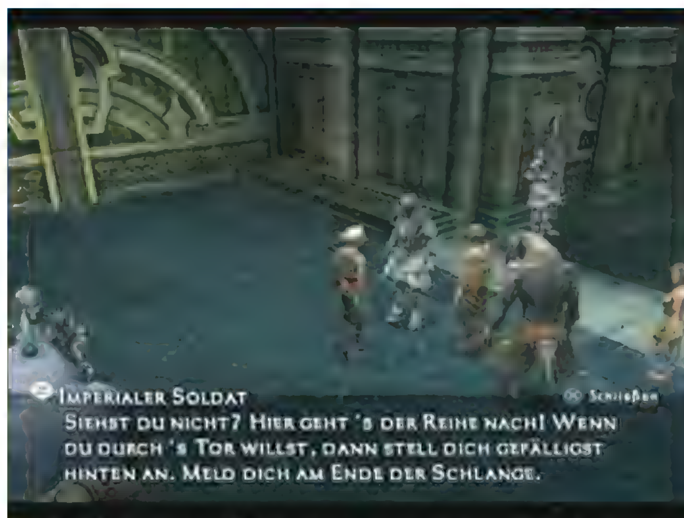
PS2 **Im Herzen des Urwalds sind die anmutigen und karnickelohrigen Viera-Damen zu Hause.**



PS2 **Im Statusmenü versteckt findet Ihr die Mob-Liste: Sie verrät Euch, was Ihr zu aktuellen Missionen wissen müsst.**



PS2 Brocken wie diese Werwölfe bezwingt nur, wer den passenden Level oder eine ausgeklügelte Taktik in petto hat.



PS2 Ein Schwätzchen mit den Besatzern unseres Vertrauens – in der deutschen Version, dezente schwarze Balken oben und unten inklusive.



PS2 Von besonders dichtem Unterholz überwucherte Wege lassen sich nur auf dem Rücken eines Chocobos bereisen.

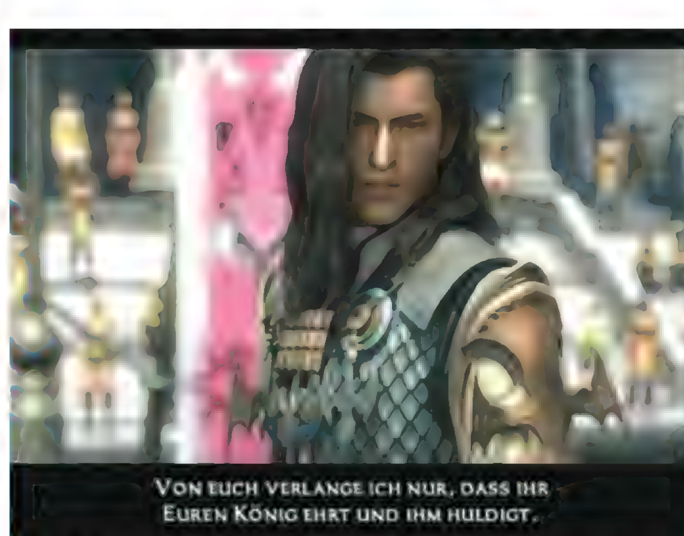


PS2 Noch ist unser Lizenzbrett ziemlich leer, aber mit jeder erlernten Fertigkeit kommen neue Felder hinzu.

Euch kein Umgebungswechsel aus dem Spielgeschehen – der altbekannte Kampfbildschirm gehört endgültig der Vergangenheit an. An seine Stelle tritt eine Reihe übersichtlicher Miniatur-Menüs, die Ihr nur dann (auf Button-Druck) einblendet, wenn Ihr aktiv ins Gerangel eingreifen wollt. Wer allerdings das geniale System zur KI-Programmierung ausschöpft, der wird seinen Charakteren nur selten solch manuelle Anleitung geben: Über eine Verkettung von unterschiedlichen Bedingungen und Aktions-Parametern programmiert Ihr jeden Helden so präzise, dass er auf beinahe jede Situation angemessen reagiert – und das völlig ohne Euer Zutun. Voraussetzung ist allerdings, dass Ihr zuvor fleißig passende Programm-Bestandteile gesammelt habt. Diese 'Gambits' liegen wie Heiltränke, Waffen und andere Gegenstände über die Spielwelt verteilt, sind aber auch in Spezialgeschäften erhältlich. Je spezieller und siegesverheißender das Gambit, desto seltener bzw. kostspieliger ist es. Auf diese Weise erzieht Square seine neuen Helden zu regelrechten Rollenspiel-Panzern und liefert das bislang kampflastigste "Final Fantasy"-ab. Wer den Entwicklern ihre Neubesinnung nicht krumm nimmt und mit einer etwas wirr erzählten Geschichte leben kann, der genießt den besten Serienteil überhaupt: komfortabel, flott, innovationsreich – und ganz einfach in jeder Beziehung riesig. *rb*

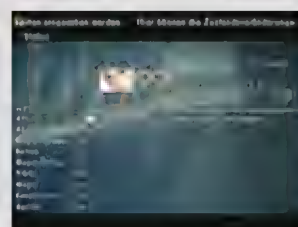
Robert Bannert

Nach anfänglicher Skepsis ob der vielen Änderungen und des eingangs etwas holprigen Kampfsystems hat mich das "Final Fantasy XII"-Fieber jetzt fest im Griff. Einzige Aussicht auf Heilung: gnadenloser Genuss von der ersten bis zur letzten spannenden Stunde und Leveln bis der Arzt kommt! Weil mir auch bei Rollenspielen ein stimmiges und flüssiges Spieldesign wichtiger ist als eine tolle Geschichte, kann ich mit der vorhersehbaren und von offensichtlichen "Star Wars"-Anleihen durchsetzten Story gut leben – denn davon abgesehen hat Square Enix alles richtig gemacht. Besonders die flotten Scharmützel vor prachtvoller 3D-Kulisse haben es mir angetan: Schnellere und intelligentere Kämpfe bietet kein anderes Japan-Rollenspiel.



PS2 Hält im von Archadia besetzten Rabanastre seine Ansprache zur Amtseinführung als Konsul: Kaisersohn Vayne Solidor.

HELDENKARRIERE



Mit Hilfe dieser Maßnahmen macht Ihr aus Eurem armen Würstchen eine kraftstrotzende Kampfwurst:

» **Erfahrungspunkte sammeln:** Bewährt und effektiv – meuchelt so viele bösartige Kreaturen wie möglich, verleibt Euch ihre Hinterlassenschaften ein (diesmal kein Geld, sondern Gegenstände) und kassiert tüchtig Erfahrungseinheiten. Die Belohnung: Ihr steigt früher oder später eine Stufe auf und freut Euch über erhöhte Statuswerte.

» **Lizenzpunkte ergattern:** Für die meisten Kämpfe gibt's je einen solchen Punkt – und den verschleudert Ihr zusammen mit seinen Kollegen auf dem Lizenzbrett. Als Gegenleistung gibt's nicht nur nützliche Spezialtalente, Zauber und Schulung im Kampf mit unterschiedlichen Waffen – außerdem werden durch den Erwerb des entsprechenden Feldes auf dem Lizenzbrett bis zu vier angrenzende neue Fertigkeiten sichtbar. Jedoch: Hier lernt Ihr nur den Umgang mit Schwertern, Hexenkünsten etc. Bevor Ihr sie einsetzen könnt, müsst Ihr die passenden Objekte kaufen!

FINAL FANTASY XII

» das erste "Final Fantasy" mit rundum erneuertem Kampfsystem
» Eure Gruppe besteht aus je drei Spielercharakteren und einem KI-Gast
» neben vielen vorgerenderten Filmchen verzücken etliche mit der Spiele-Engine berechnete Sequenzen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	
Grafik	5 von [illegible]
Sound	8 von [illegible]

93 von 100

Kororinpa

INFOS

System	Wii
Entwickler	Hudson, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT
Schnucklige Geschicklichkeitskugelei im "Super Monkey Ball"-Stil, allerdings ist der Umfang etwas knapp bemessen.



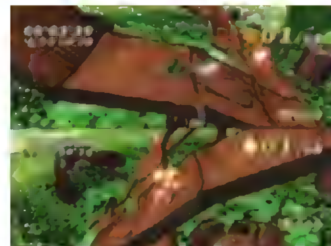
Wii Lasst Euch von der putzigen Optik nicht täuschen: Spätere Levels fallen äußerst knifflig aus.

Wenn die eigenen Hochkaräter noch auf sich warten lassen, schnappt man sich eben die Spiele anderer Entwickler. So greift Nintendo beherzt im japanischen Heimatland zu und veröffentlicht eine Hand voll Titel, die nicht in den eigenen Labors gebraut wurden. Darunter auch das knuffige "Kororinpa" von Hudson, die auf dem Wii wesentlich mehr von ihrer alten Klasse aufblitzen lassen als bei ihren Xbox-360-Katastrophen wie z.B. "Bomberman Act: Zero".

Immer feste rumkugeln

Story-Schnickschnack haben sich die Macher konsequent geschenkt, dafür geht's gleich zur Sache: Ihr kontrolliert mit der Fernbedienung eine Ebene und kippt oder dreht sie so, dass eine Kugel über Plattformen und an Hindernissen vorbei rollt. Euer Ziel ist es, orangefarbene Kristalle einzusammeln (seltene grüne Exemplare schalten Boni-Inhalte frei), bevor Ihr das Ende erreicht habt. Das war's auch schon, ist handwerklich gut sowie optisch putzig umgesetzt und lässt sich mit der nötigen Portion Feingefühl prima steuern. Eine Sache ist "Kororinpa" aber auf alle Fälle nicht – originell. Das Konzept kennen wir natürlich schon seit langem von der "Super Monkey Ball"-Serie, die spielerischen Unterschiede zur Primatenrollerei halten sich denn auch in engen Grenzen. Ein paar eigene Aspekte finden sich durchaus, aber keine wirkliche Innovation – so müsst Ihr die ganze Landschaft schon mal komplett auf den Kopf stellen. Verschiedene putzig animierte Kugelsorten sorgen zudem durch ihre Eigenschaften wie Gewicht oder Elastizität für veränderte Bedingungen.

Das ist alles wirklich nett und spaßig präsentiert, kränkelt aber letztlich an einem etwas knappen Umfang: Zum Erledigen der 50 Levels braucht Ihr zwar trotzdem eine Weile, da im Ausgleich für die niedrige Anzahl spätere Abschnitte äußerst knifflig werden. Doch ansonsten gibt's jenseits der Splitscreen-Duelle und einer Hand voll weiterer Spielstufen, die nur fähige Kugler freischalten, keine weiteren Gimmicks oder Minispiele – schade, zumal der direkte Konkurrent "Banana Blitz" jede Menge davon bietet. *us*



Wii Im Splitscreen kugelt Ihr gegeneinander um die Bestzeit.



Wii Jede Ballart sorgt durch ihre Besonderheiten für neue Hürden.



Wii Feinfühligkeit ist bei "Kororinpa" Trumpf: Anfangs bewahren Euch noch Barrieren vor Abstürzen, später hilft nur noch ein sicheres Händchen.



Ulrich Steppberger

Knuffige Optik, einfaches Grundprinzip und wie für die Fernbedienung gedacht: "Kororinpa" macht sich auf Nintendos Wii wirklich gut. Doch mir geht neben etwas Originalität ("Super Monkey Ball" ist nun mal fast das Gleiche) einfach der Tiefgang ab: Superschwere Levels frusten auf Dauer, da hilft auch die süße Aufmachung nur begrenzt. "Kororinpa" ist für sich allein betrachtet ein feines Spiel, gegen die Sega-Primaten zieht es aber letztlich doch den Kürzeren.

KORORINPA

- 50 Labyrinthe in fünf Szenarien
- Kugeln haben verschiedene Eigenschaften, die sich deutlich auswirken
- 15 zusätzliche Spielstufen freischaltbar
- im Splitscreen-Duell könnt Ihr Euch nicht gegenseitig runterschubsen
- Nunchuk wird nicht gebraucht

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

73 von 100

Pac-Man Rally

PS2 Mit dem hilfreichen Powerslide verschafft sich Pac-Man einen Geschwindigkeitsschub und lässt die zuckersüße Konkurrenz ziemlich alt aussehen.

INFOS

System	PS2 /
Entwickler	Smart Bomb Interactive, USA
Hersteller	NamcoBandai
Genre	Rennspiel
Termin	März
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Putziger und rasanter "Mario Kart"-Klon ohne nennenswerte Neuerungen, mit einem Schwierigkeitsgrad für die ganz Kleinen.

PS2 In diversen Arenen langweilt Ihr Euch zu zweit und ballert wild umher.

Seit 27 Jahren flüchtet Pac-Man vor putzigen Gespenstern. Nun leistet sich der gelbe Ball in "Pac-Man Rally" Urlaub und tritt bei einem Fun-Racer gegen allerlei Namco-Kreaturen an. Dabei könnte sich der Rennspaß kaum dreister bei "Mario Kart" bedienen.

Entscheidet Euch für einen Spielmodus, wählt eine von fünf Meisterschaften und sucht Euch einen Fahrer aus. Ob Pac-Man, Ms. Pac-Man, Pac Jr., die berühmt-berüchtigten Geister oder drei freispielbare Piloten: Alle 14 Charaktere unterscheiden sich hinsichtlich Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Wendigkeit. Die Parallelen zur Mario-Flitzerei reichen noch viel weiter: Statt mit Schildkrötenpanzern beharkt Ihr Eure Kontrahenten mit roten Zielsuchbomben, grünen, die umherflitzen und blauen, die den Erstplatzierten angreifen. Immerhin gibt es einen Schneemann, der Eure Gegner kurzzeitig einfriert. Okay, alles nicht besonders kreativ, eine Neuerung gibt es dennoch: Sammelt Ihr auf der Strecke verteilte Pillen auf, füllt sich eine Anzeige. Drückt Ihr bei voller Leiste die Dreieckstaste, verwandelt sich Pac-Man in eine Riesenpille und frisst seine Widersacher, die sich kurzzeitig als behäbige und wehrlose Geister auf Einrädern fortbewegen müssen.

Neben den Zweispieler-Meisterschaften sollen diverse Modi für spannende Kämpfe sorgen. Die Regeln müsst Ihr aber selbst herausfinden – Erklärungen? Fehlanzeige! *mh*

Michael Herde

"Pac-Man Rally" schindet Eindruck bei Freunden lieblicher Comicgrafik: Das bunte, flotte Treiben, schmissige Musik und eine prima Steuerung lassen mehr erhoffen, als sich hinter Pac-Mans Fun-Racer verbirgt. Viel zu leicht, wenn Ihr in Führung liegt, dafür aber gnadenlos hektisch im Mittelfeld – so lautet meine Hauptkritik. Nervig-chaotische Mehrspieler-Varianten gibt's obendrein.

PAC-MAN RALLY

- » fünf Meisterschaften, fünf Mehrspieler-Modi
- » elf Charaktere aus der "Pac-Man"-Welt
- » drei freispielbare Namco-Charaktere, darunter der "Katamari"-Prinz
- » inklusive "Mario Kart"-Miniturbo beim Powerslide

SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	6 von 10

57 von 100

Virtua Tennis 3



INFOS

System	PS3 /
Entwickler	Sega, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Sportspiel
Termin	23. März
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Flotter Tennisspaß, der trotz hohem Arcade-Faktor auch für Profis einiges bereithält – mehr Innovation hätte aber nicht geschadet.



PS3 **Seit Episode 1 mit drin, spielerisch unsinnig, aber optisch eindrucksvoll – die nahe Kamera.**

Der 8. April 2006 war für mich ein ganz besonderer Tag: Zunächst war ich mit den Kollegen Olli und Raphael beim "Pro Evolution Soccer"-Turnier in München, anschließend gab's bei einer bekannten Fast-Food-Kette eine köstliche Pizza, die uns ausgehungerten Sportlern so richtig mundete. Was den Tag aber besonders machte, war der anschließende Abstecher in die benachbarte Spielhalle: Dort stand – ganz unscheinbar zwischen zwei Beat'em-Up-Cabinets verborgen – ein "Virtua Tennis 3"-Automat! Nachdem ich mir die Verwunderung aus den Augen gerieben hatte, der Kontrollblick... doch, es war wahrhaftig ein "Virtua Tennis 3"-Automat, der mir seinen Münzeinwurf in geradezu frivoler Art und Weise darbot. Ich zögerte keine Sekunde, wechselte einen Fünf-Euro-Schein in passendes Kleingeld und der Spaß konnte beginnen: Die ersten Bälle, die mein Alter Ego Roddick – ich pflege immer mit hart schlagenden Grundliniencracks zu spielen – übers Netz prügelte, gingen kinderleicht von Hand. Es hatte gefunkt, ich war augenblicklich verliebt – in ein Videospiel. Sega war auch auf dem nagelneuen Lindbergh-Board der Serienmaxime treu geblieben: einsteigerfreundlicher Tennis-Spaß mit einer simplen Buttonbelegung, der Profis aber dennoch einen Spielraum bietet, wie ihn sich andere Arcadespiele nur wünschen können.



PS3 **Die famos modellierten Athleten mitsamt hübscher Haarpracht kommen nur in der Wiederholung zur Geltung.**



PS3 **Jetzt in HD, sonst bleibt fast alles beim Alten: Auf der Weltkugel wählt Ihr Minigames und Turniere an.**

Fast ein Jahr ist ins Land gezogen seit dieser ersten, flüchtigen Begegnung. Fortan konnten wir uns nur gelegentlich sehen – "Virtua Tennis 3" und ich: ein kurzer Augenblick im Messetrubel der E3, einige verstohlene Blicke auf die PlayStation-3-Version während der Games Convention und schließlich ein kurzes, aber unheimlich intensives Rendezvous in 1080p auf der Tokyo Game Show. Vor wenigen Tagen kam sie dann endlich in die MAN!AC-Redaktion – die "Virtua Tennis 3"-Testversion, strahlend schön dank HDTV-Glanz.

Jetzt, viele leidenschaftliche Stunden später, steht fest: Das Warten hat sich gelohnt, die Affäre mit "Top Spin 2" ist längst vergeben und vergessen. "Virtua Tennis 3" ist zwar nicht wirklich großartig anders als der Vorgänger, spielt sich aber einfach grandios gut. Drei verschiedene Schlagvarianten – mehr braucht's nicht, um gefühlvolle Stoppbälle, knallharte Vorhandpeitschen und extreme Winkelschläge zu ermöglichen. Hinzu kommen die Eigenheiten der bis ins kleinste Detail nachgebildeten Originalspieler: Rafa Nadal hetzt jedem

TENNIS IN DER SPIELHALLE



"Virtua Tennis 3" ist ein Vetreter der inzwischen fast ausgestorbenen Spezies 'Zuerst in der Spielhalle, viel später auf Heimkonsole'. Technische Abstriche müssen PS3-Besitzer aber nicht hinnehmen – im Gegenteil: Tennis in 1080p, weibliche Filzball-Cracks und ein umfangreicher Karriere-Modus blieben Arcadebesuchern verwehrt.



PS3 **Wenigstens eine echte Neuerung im 'World Tour'-Modus: In der Tennis-Akademie trainieren Anfänger bis Profis verschiedene Spielsituationen.**



André Kazmaier

Ich bin wieder im Filzballfieber: Die "Virtua Tennis"-Serie schafft es wie kein zweites Spiel, mich dank ihres simplen, aber facettenreichen Spielprinzips in den Bann zu ziehen. Der dritte Ableger stellt zwar nicht viel mehr dar als ein grafisches Update – das hat es aber in sich: Die Tenniscracks erkennt Ihr anhand der detaillierten Gesichter und individuellen Animationen auf Anhieb. Zu motzen habe ich zwei Sachen: Aufschläge lassen sich schlecht platzieren und die Sixaxis-Steuerung ist ein Witz.



PS3 Bei Doppelmatches ist ein gut eingespieltes Team der Schlüssel zum Sieg. Was sich bei geselligen Tennisabenden mit den Kumpels von selbst versteht, ist in Zusammenarbeit mit der CPU einen Tick schwieriger. Dem virtuellen Kollegen dürft Ihr lediglich vorschreiben, ob er ans Netz rennt oder von hinten agiert.

noch so gut platzierten Filzball hinterher, Henman sucht sein Heil am Netz, Tennisgott Federer brilliert wie im echten Sport in jeder Hinsicht.

Karriere Marke Eigenbau

Im 'World Tour'-Modus hingegen machen die Original-Asse Pause – wir müssen mit einem selbst erstellten Nobody antreten. Die ersten Gehversuche sind schockierend – der Nichtskönner kriecht förmlich über den Court, serviert MAX-Power-Aufschläge auf Kreisklassen-Niveau und kennt harte Grundlinienpeitschen nur aus dem Lehrbuch. Also bleibt uns nichts anderes übrig, als den Rollenspieler zu machen – soll heißen: Wir leveln auf. Neue (u.a. Curling, Bingo, Fruchtjagd) und altbekannte (u.a. Bowling, Zielscheibe) Minispiele machen auch langfristig richtig Spaß und peppen die Werte der Sportler kräftig auf. Streber besuchen zusätzlich die neue Tennis-Akademie und schulen ihr Können in zig Prüfungen. Wer so viel trainiert, brilliert schließlich auch in den Turnieren und davon gibt's auf dem prall gefüllten Terminkalender einige – vom Provinzcup in Österreich bis zum Grand Slam in Wimbledon. Kohle regnet es – im Gegensatz zu den Vorgängern – aber keine mehr, bessere Ausrüstung und flotte Outfits erhalten wir nach und nach gratis vom Trainer.

Zurück im Einzelspieler-Modus ist nach Stunden auf dem Court der Moment der Entscheidung gekommen – der finale Test, dem sich "Virtua Tennis 3" stellen muss: ich mit Roddick, die CPU auf Stufe 'sehr schwer' mit Federer. Fünf Sätze, ellenlange Ballwechsel... am Schluss liegt der Schweizer im Staub. Schöner kann ein Tennisspiel nicht sein – "Virtua Tennis 3" ist grandios. *ms*



Matthias Schmid

Seit der Dreamcast-Ära ist "Virtua Tennis" für mich eine Herzensangelegenheit. Folglich hatte es Teil 3 bei mir besonders einfach und besonders schwer gleichermaßen: einfach, weil ich Segas legendärer Filzball-Klopperei bereits seit Jahren verfallen bin. Schwer, weil sich demzufolge jeder Serienteil am genialen Vorgänger messen muss und die Erwartungen schon im Vorfeld ins Unermessliche steigen. Die dritte Episode hat es aber einmal mehr geschafft, mich zu faszinieren: Zwar wird nichts wirklich Neues geboten (Minispiele & Karriere sind fast wie immer), die Detailveränderungen gefallen aber durch die Bank. So gehen schwere Bälle schon mal ins Aus, zudem wurden Lobs und platzierte Aufschläge erschwert. Die schicken Spielermodelle gehen wegen der weit entfernten Kamera etwas unter, die feinen Animationen gefallen jedoch. Die Sixaxis-Steuerung hingegen fällt unter die Rubrik 'Sega hat's versucht, mit Steuerkreuz spielt es sich aber weit besser'.









PS3 Um Euren Crack aufzuleveln, schwitzt Ihr in zahlreichen Minispielen: Bringt Dosentürme zum Einstürzen, sammelt Früchtchen auf, ballert auf Ballmaschinen oder spielt ein Partie Tennis-Curling (im Uhrzeigersinn von links oben).

VIRTUA TENNIS 3

- » 13 Spieler, 7 Spielerinnen,
- » 7 Minigames für zwei bis vier Spieler
- » kein Online-Modus auf der PS3
- » mit Analogstick und Steuerkreuz oder auch Sixaxis-Kontrolle spielbar
- » zum ersten Mal seit Serienbeginn sind Fünf-Satz-Matches möglich

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10



Genji: Days of the Blade

INFOS

System	PS3
Entwickler	Game Republic, Japan
Hersteller	Sony
Genre	Action
Termin	23. März
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT
Der Vorgänger war besser: stark lineare Metzelorgie im feudalen Japan, die spielerisch und technisch einiges vermissen lässt.



PS3 **Alter Bekannter: Die Monster aus Teil 1 geben sich im Unterwelt-Level von "Genji 2" ein Stelldichein.**

Was liegt näher, als zum Start der PS3 die Konsole aus Fernost mit einem japanischen Schwert-Spiel auszustatten. Doch die Harmonie trügt, denn bei "Genji: Days of the Blade" trifft altbackenes Spielprinzip auf Next-Gen-Technologie – und das passt nun wirklich nicht zusammen.

Die fantastischen Vier

Die "Days of the Blade"-Handlung knüpft nahtlos an den Vorgänger an: Samurai Yoshitsune und Kampfmönch Benkei haben dem verfeindeten Heishi-Clan schwere Verluste zugefügt, weshalb die machtbesessene Sippe nach Rache sinnt. Doch das Kämpferduo ist gerüstet: Priesterin Shizuka und der Göttergesandte Buson schließen sich den beiden an. Fortan wechselt Ihr via Richtungstasten zwischen den Kriegern durch – jederzeit und an jedem Ort. Die unterschiedlichen Kampfstile des Quartetts sind nur ein Grund für den flotten Rollentausch. Game Republics Leveldesigner legen Euch hin und wieder Hindernisse in den Weg, die nur der passende Charakter überwinden kann: Shizuka setzt ihre klingenbehafteten Fächer wie einen Enterhaken ein, Yoshitsune läuft in bester "Prince of Persia"-Manier an Wänden entlang und Benkei zertrümmert Türen und Felsbrocken. Die kurzen Geschicklichkeitseinlagen sollen den actionreichen Alltag der feudalen Schwertschwinger auflockern, sind allerdings zu simpel, um wirklich zu fesseln. Wird's doch mal komplizierter, dann nicht aufgrund gewiefter Leveldesigner, sondern wegen fixer Kameraeinstellungen. Die zeigen Euch nämlich nicht immer, was wichtig ist. Im Kampf steckt Ihr deswegen regelmäßig Schläge ein, weil Gegner außerhalb des Bildschirms auf Euch eindreschen – was besonders bei Bossen ärgerlich oft passiert.

Grundsätzlich macht die Metzelorgie schon Spaß. Wenn Ihr Euch durch Tempel, Unterwelt, Kriegsschiff und Schlachtfeld schnetzelt, zeigt sich, wer die richtigen Waffen aufgerüstet und Ahnung von Combos und Reaktionsvermögen hat. Denn es wird nicht planlos auf die Gegner eingeschlagen – auch wenn die Taktik zu Beginn noch viel Erfolg verspricht. Stattdessen nutzt Ihr so oft wie möglich die Macht der Amahagane-Steine, um in einem simplen Reaktionsspiel mehrere Schurken gleichzeitig zu vernichten. Die magischen Kristalle findet Ihr, indem Ihr die Augen offen haltet. Wo in Teil 1 der Controller heftig vibrierte, zeigt nun ein Leuchten an der Rüstung Eures Charakters die Position des unsichtbaren Steins.



PS3 **Mit gesammelten Erfahrungspunkten rüstet Ihr die Waffen auf.**



PS3 **Buson lässt die Klingen kreisen: Sein Kampfstil ist ungewöhnlich.**

Höhen und Tiefen

Apropos Vorgänger: Optisch gefiel das PS2-"Genji" mit hübschen Texturen und abwechslungsreichen Szenarien. Die gibt's auch in "Days of the Blade" – zusätzlich zu jeder Menge langweiligen Arealen. Die Qualität der Umgebungsgrafik schwankt deutlich: Von hübschen Wald- und Wasser-Levels bis zu monotonen Tempelanlagen ist alles vertreten. Vor allem die ersten Abschnitte machen einen sehr eintönigen Eindruck. Das passt zumindest gut zum monotonen Spielprinzip. *jw*



Janina Wintermayr

Fortsetzungen sollen ein Spiel eigentlich verbessern. Doch Game Republic hat mit "Genji: Days of the Blade" genau das Gegenteil erreicht. Kein Waffenschmied, kein Zurückkehren in bereits besuchte Levels, keine Interaktion mit KI-Charakteren – was in Teil 1 für Abwechslung sorgte, geht hier völlig ab. Die neuen Geschicklichkeitsaufgaben sind ein schlechter Ersatz, denn entweder sie sind zu simpel oder aufgrund von Kameraproblemen oder ungenauer Steuerung zu frustig. Eine nette Idee ist der Charakterwechsel, blöd nur, dass er Euch an diversen Stellen quasi aufgezwungen wird. Schade auch, dass der optische Eindruck zwischen entzückt und gelangweilt schwankt. Eines macht "Genji 2" dann doch besser: Die Schwertorgie ist deutlich länger als der Vorgänger.



PS3 **Setzt Ihr die Macht der Amahagane frei, müsst Ihr in einem Reaktionsspiel die richtigen Tasten drücken.**



PS3 **Shizuka ist nicht die stärkste Kämpferin, kann mit ihren Kettenfächern aber Rundumschläge verteilen.**

GENJI: DAYS OF THE BLADE

- » vier Spielfiguren, zwischen denen jederzeit gewechselt werden kann
- » Charaktere besitzen unterschiedliche Fähigkeiten
- » Kämpfe beinhalten Reaktionsspiel
- » Story knüpft an den Vorgänger an
- » lässt sich auf Festplatte installieren

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

68 von 100

Fuzion Frenzy 2



INFOS

System	360
Entwickler	Hudson, Japan
Hersteller	Microsoft
Genre	Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-4

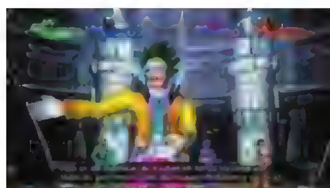
FAZIT

Konfuse und unattraktiv in Szene gesetzte Minispielsammlung, der jeglicher Charme abgeht – nur mit mehreren Spielern erträglich.



Sieht das nicht spannend aus? Fast alle "Fuzion Frenzy 2"-Minispiele sind entweder zum Einschlafen fad, konfus gestaltet oder einfach unfair.

So kompetent der Gates-Konzern meistens vorgeht, wenn es um den Eintritt in neue Marktsegmente geht, so rätselhaft fallen einzelne Entscheidungen aus – wie etwa jene, der wir die Existenz von "Fuzion Frenzy 2" verdanken. Sollte damit die Xbox 360 in Japan gestärkt werden? Schließlich wurde diesmal die Entwicklung nicht an Blitz Games (die Macher des auch schon alles andere als gelungenen Erstlings) vergeben, sondern die "Bomberman"-Schöpfer Hudson beauftragt. Und die haben vor kurzem mit der denkwürdigen "Act: Zero"-Fortsetzung konsequent den Charme ihrer Kultfigur torpediert.



Der uncharismatische Moderator spricht hier wahre Worte...

Genutzt hat's jedenfalls so oder so nichts. In Teil 2 stecken zwar ein paar in der Theorie interessant klingende Ergänzungen und Neuerungen sowie die obligatorische Online-Unterstützung – doch das Endresultat ist noch schlechter als das Xbox-Original von 2002. Unter den 40 Minispielen tummeln sich überdurchschnittlich viele Nieten, die sich in Planlosigkeit gegenseitig überbieten, in der Turnierwertung führen Beliebigkeit und Zufall die Regie.

Da wundert es nicht weiter, dass weder Grafik noch Sound Next-Gen-würdig sind – diesen Rohrkrepierer hätte es wirklich nicht gebraucht. *us*



Ulrich Steppberger

Wäre ich ein Anhänger von Konspirationstheorien, würden Hudsons Xbox-360-Machwerke genug Material für wochenlange Analysen liefern: Wie kann ein namhafter Entwickler nur wiederholt so einen Murks fabrizieren? Dass "Fuzion Frenzy 2" immerhin nicht ganz so verbockt wurde wie "Bomberman Act: Zero", ist da nur ein schwacher Trost. Nahezu alle Genrestandards fehlen oder leiden an planlosen Änderungen – wenigstens könnt Ihr an einer Konsole gemeinsam Euer Leid teilen.

FUZION FRENZY 2

» über 40 Minispiele
» sechs uncoole Charaktere zur Wahl
» wenigstens auch offline mit mehreren spielbar
» Eigenbau-Turniere möglich
» sehr viel Zufall mit im Spiel

SPIELSPASS

Singleplayer	3 von 10
Multiplayer	4 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	4 von 10

36 von 100

Magical Starsign



INFOS

System	DS
Entwickler	Brownie Brown, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Rollenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-6

FAZIT

Ebenso possierliches wie klassisches Genre-Aufgebot, das vor allem durch hohe Zugänglichkeit und tolle Steuerung punktet.



Endlich ein Rollenspiel, das die Möglichkeiten von Nintendos kleiner Konsole sinnvoll nutzt: Anders als die Genre-Konkurrenten verlagert Brownie Browns "Magical Starsign" die Spielgrafik auf den unteren Schirm – entsprechend beobachtet Ihr Status-Anzeigen, Karten und ähnliche Zusatzinfos ausnahmsweise oben. Der Grund: Ihr steuert Eure Kopffüßer-Gruppe komplett via Touchscreen – navigiert mit dem Pen durch sämtliche Menüs und setzt ihn außerdem ein, um Eure bis zu sechs Charaktere mehr oder weniger flott durch die Zeichentrick-Pampa zu dirigieren. Für das simple, aber komfortable Kampfsystem verlassen sich die Entwickler wie beim Gros des knuffigen, kleinen Titels auf klassische Werte: Die teils grotesken, aber in jedem Fall zuckersüßen Monsterchen erscheinen wie bei den meisten Genre-Vertretern fernöstlicher Machart aus dem Nichts und rein zufällig – anschließend gibt's Runde für Runde Haue! Zu Gebote stehen hier Standards wie Angriff, Objekt-Einsatz oder Flucht – und viel Magie! Letztere spielt bei "Magical Starsign" die erste Geige, funktioniert streng nach Elementar- sowie Sternenkonstellation und lädt zum simplen Geschicklichkeitstest ein: Wer den Zaubernden rechtzeitig antippt, vervielfacht die Magiewirkung. *rb*

Unten seht Ihr Eure Gruppe und ihre Weltraum-Rakete, oben die Karte des bereisten Himmelskörpers.



DS Um sie im Kampf vor Schaden zu bewahren, platziert Ihr schwächere Charaktere in der zweiten Reihe.



Robert Bannert

"Magical Starsign" ist mir zwar eine Prise zu stark gezuckert, und stellenweise hat mich der träge Spielverlauf nahezu eingeschläfert – aber bevor's dazu kam, wurde ich von den unübersehbaren Qualitäten wieder wachgerüttelt. Und die liegen auf der Hand: Herzallerliebste, schön gezeichnete Hintergründe, einfallsreiches Gegnerdesign und gerenderte Zwischensequenzen sind nette Dreingaben – aber so richtig trumpfen die kleinen Zauberer bei der Steuerung auf. Deren unverschämt komfortables Konzept darf gerne Schule machen!

MAGICAL STARSIGN

» wird komplett via Stylus gesteuert
» ausgeklügeltes Magie-System mit Elementen und Sternen-Konstellationen
» taktische Rundenkämpfe und Zufallsbegegnungen
» Monsterzucht-Feature für Mehrspieler-Dungeon

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

76 von 100

Ridge Racer 7

INFOS

System	PS3
Entwickler	Namco, Japan
Hersteller	Namco Bandai
Genre	Rennspiel
Termin	23. März
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-14

FAZIT

Wenig Neues, aber dafür gewohnt großartig: Der Arcade-Raser fährt auch im Next-Gen-Zeitalter ganz vorne mit.



PS3 **Knappe Wettkämpfe sind normal: Bei "Ridge Racer 7" orientieren sich die Gegner an Euch.**

Zum PSone-Start 1995 faszinierte das "Ridge Racer"-Debüt mit atemberaubendem Tempo, intuitiver Drift-Steuerung und im Heimbereich bislang ungekannt hochkarätiger Polygonoptik. Inzwischen gehört es für Rennspiele zum Standard, sehr gut auszusehen und viele Hobby-Piloten haben neue Prioritäten gesetzt – sei es der detailvernarrte Realismus eines "Gran Turismo" oder die Tuning-Orgien der "Need for Speed"-Serie. "Ridge Racer" bleibt dagegen seinen Prinzipien treu und behält das einfach gestrickte Grundkonzept bei: Fahre schnell, drifte spektakulär und lasse den Bleifuß sprechen! Zeitgemäß? Vielleicht nicht, aber auf jeden Fall auch heute noch rundum begeisternd – wenn Ihr gewillt seid, Euch drauf einzulassen.

Auch eine andere Tradition wird mit "Ridge Racer 7" fortgesetzt: Wenn eine neue Sony-Konsole das Licht der Welt erblickt, muss dazu eine Tempobolzerei im Regal danebenstehen. Zum inzwischen vierten Mal wird diese Regel umgesetzt, weshalb PS3-Jünger zum Start nicht nur F1-Boliden, Offroad-Karossen und Tuningwagen, sondern auch stylische japanische Arcade-Flitzer über die Kurse pilotieren dürfen.

Vollgas ohne Reue

An "Ridge Racer 7" ist einiges neu, aber auch vieles bekannt: Als Basis für den PS3-Erstling diente nämlich der Vorgänger, mit dem Namco bekanntlich einen Seitensprung auf die Xbox 360 wagte. Entsprechend kennen Microsoft-Rennfahrer einen Großteil der Strecken und Fahrzeuge bereits von Teil 6, doch ganz faul waren die Entwickler nicht: Zu den 15 übernommenen Kursen (die für Sony-treue Gasjunkies aber eigentlich auch neu sind) gesellen sich ein aufgemotzter Klassiker sowie ein halbes Dutzend Pisten, die es vorher noch nie zu sehen gab. Die unterscheiden sich schon auf den ersten Blick, denn bei ihnen bekommt Ihr etwas mehr Natur zu Gesicht als sonst üblich: Prescht etwa an einem rauschenden Wasserfall vorbei, driftet in dicht bewaldeten Dschungelpassagen oder fahrt durch Tropfsteinhöhlen.

Ließ Euch "Ridge Racer 6" noch in vielerlei Hinsicht freie Wahl, zu welchen Rennen Ihr wann antreten wolltet, fällt die Struktur nun wieder rigider aus, ist aber zugleich abwechslungsreicher. So stehen zwar Meisterschaftsserien im Mittelpunkt, alternative Wettbewerbe stellen Euch durch verschiedene Bedingungen aber vor frische Herausforderungen – mal tretet Ihr nun nur gegen Fahrzeuge des gleichen Typs an, mal gibt es noch spezifischere Einschränkungen wie etwa zum Nitroeinsatz.

Apropos Nitro: Die ursprünglich auf der PSP eingeführten Temposchübe gibt es weiterhin und sie fügen sich tadellos in das Arcade-Umfeld ein. Da die CPU-Gegner ebenfalls darüber verfügen und nun auch ein Windschatten simuliert wird, sind äußerst knappe und auch mal frustrierende Duelle vorgezeichnet. Die "Ridge Racer"-Kontrahenten werden wie eh und je später im Spielverlauf knüppelhart und teilweise unfair: Der



PS3 **Sightseeing bei Höllentempo: Die PS3-exklusiven Kurse setzen verstärktes Augenmerk auf Umgebungen, die etwas naturnäher und exotischer ausgefallen sind als die altbekannten Strecken .**



Ulrich Steppberger

"Ridge Racer" kann einfach nicht schlecht sein: Klar, eine schickere Optik würde ich mir heutzutage auch wünschen, doch schlecht sieht Teil 7 deswegen nicht aus – nur eben nicht gerade spektakulär. Dafür sind die Rennen spannend wie beim ersten Teil, die Streckenvielfalt überzeugend, die Karriere abwechslungsreich angelegt und der neue Tuning-Aspekt gut eingebaut. Von den Online-Funktionen könnte sich die gesamte Konkurrenz eine Scheibe abschneiden. Ich bin eben ein Fan von umkomplizierten Rennspielen, für den "Ridge Racer 7" mit seiner effektiven Drift-Mechanik genau das Richtige ist – Realismus gibt's anderswo genug, sogar die krachige Musik passt hier einfach dazu. Für mich ist "Ridge Racer 7" das gehaltvollste Rennspiel zum PS3-Start, auch wenn "MotorStorm" sicherlich in Sachen Optik mehr auf dem Kasten hat.



PS3 **Eins der "Ridge Racer"-Grundprinzipien gilt auch bei Teil 7 noch genauso wie beim Spielhallendebüt vor über zehn Jahren: Gebremst wird nicht – Kurven nehmt Ihr stets mit schwungvollen und kontrollierten Drifts.**

Fan freut sich über den Nervenkitzel, so manch anderen nervt's einfach. Letztlich gehört das nun mal zum Old-school-Gedanken der Serie dazu. Zugeständnisse an die Gegenwart werden aber durchaus gemacht: Erstmals habt Ihr die Möglichkeit, Eure Vehikel mit Bauteilen sowohl optisch als auch von der Leistung her aufzumotzen. Letzteres solltet Ihr auf jeden Fall tun, um Eure Siegchancen zu bewahren. Auf dem Detailniveau eines "Need for Speed Carbon" befinden sich die Schraubereien freilich nicht, sind aber eine lobenswerte Neuerung und selbst für weniger daran interessierte Raser ansprechend umgesetzt.

Globales Gasgeben

Während der schlappe Splitscreen ohne Gegner und mit niedrigerer Bildrate kaum erwähnenswert ist, läuft "Ridge Racer 7" online zu Hochtouren auf: Wenn Ihr mit bis zu 13 Konkurrenten um den Sieg rast, steigt das Adrenalin, selbst gelegentliche Lags lassen sich dank der Arcade-Natur verschmerzen. Gelungene Rennvarianten, bei denen Ihr z.B. als Zweierteams antretet, geben der Internetraserei zusätzlich Pfiff.

Für Grafikfetischisten ist "Ridge Racer 7" ein zweischneidiges Schwert: Blitzsaubere 60 Bilder pro Sekunde selbst bei 1080p und teilweise höllisches Tempo begeistern, dafür fällt das Umgebungsdesign wenig spektakulär aus. Wirklich sehenswerte Landschaftsdetails machen sich rar, als Musterbeispiel für die mögliche Leistungsstärke der PS3 eignet sich der Arcadespaß weniger. Unterschiede zum Xbox-360-Vorgänger sind zwar gelegentlich anhand einiger subtiler Effekte erkennbar, doch auch der nutzte die Hardware vor rund einem Jahr sichtlich nicht aus.



PS3 **Offline macht der Multiplayer-Modus wenig her: Im Splitscreen fahren keine CPU-Gegner mit und die Bildrate ist spürbar niedriger.**

Dass Namco einen erstklassigen Arcade-Raser abgeliefert hat, der so viel Tiefgang und Umfang bietet wie noch keiner der Vorgänger, steht fest. Bleibt nur die Frage, ob "Ridge Racer 7" für Euch taugt: Seid Ihr bereit, Euch auf das traditionelle Grundprinzip einzulassen, dürftet Ihr jede Menge Spaß damit haben. Habt Ihr Euch allerdings an den Vorgängern satt gerast oder wollt etwas in Richtung "Need for Speed" oder "Gran Turismo", dann ist das Vollgasspektakel weniger für Euch geeignet. *us*

Oliver Schultes (?)

"Ein Vorzeige-Titel für die HD-Konsolengeneration sieht anders aus! Nimmt man die Next-Gen-Erwartungsbrille ab, offenbart sich eine exzellente Arcade-Raserei mit punktgenauen Kontrollen, ausgefeiltem Streckendesign und hohem Suchtfaktor. Optik ist eben nicht alles..." Meine Worte aus dem "Ridge Racer 6"-Test kann ich guten Gewissens aufwärmen, schließlich bietet Teil 7 auf PS3 nur unwesentlich Neues. Die Sixaxis-Unterstützung ist ein Gimmick, ich bevorzuge das Steuerkreuz.



PS3 **Auch auf der PS3 wird mit Nitros nachgeholfen: Diesmal könnt Ihr aber sogar die Aufladeregeln nach Euren Wünschen verändern.**

RIDGE RACER 7

- 22 Strecken, davon sechs neue
- erstmals in der Serienhistorie ist Auto-Tuning möglich
- Karrriere-Modus wieder linearer
- diesmaliges Retrospiel: "Xevious"
- Musik im traditonellen Bumm-Bumm-Schepper-Stil

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10 (?)
Multiplayer	9 von 10 (?)
Grafik	6 von 10 (?)
Sound	7 von 10 (?)

85 von 100

Wing Island

INFOS



System	Wii
Entwickler	Hudson, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Geschicklichkeit
Termin	April
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT
Unkomplizierte Fliegerei ohne großen Tiefgang oder Simulationsanspruch, dafür mit witzigen Missionen und eingängiger Steuerung.



Wii Wasser frei: Um den Brand zu löschen, fliegt Ihr knapp über dem Boden und öffnet die Luken.

Um Eure Propellermaschine in "Wing Island" in den Griff zu bekommen, müsst Ihr kein Mammut-Regelwerk studieren oder vor dem Start dutzende von Schaltern umlegen. Ganz im Gegenteil: Hudsons Fliegerei hält sich nicht mit unnötigem Vorgeplänkel auf, sondern befördert Euch direkt in luftige Höhen. Die Steuerung der Doppeldecker ist im Nu erlernt: Durch Neigung der Fernbedienung lasst Ihr Eure Maschine Kurven fliegen, sie steigen bzw. sinken. Via Steuerkreuz beschleunigt oder bremst Ihr Euer Flugzeug; eine schnelle Vorwärtsbewegung der Steuereinheit aktiviert einen kurzfristigen Tempoboost. Auch in den 27 Missionen geht es erfreulich locker zur Sache: So fangt Ihr etwa Kühe mit dem Fangnetz ein, knipst seltene Vögel, löscht Brände, düngt Felder oder durchfliegt Ringe.



André Kazmaier
"Wing Island" ist luftig-leichte Unterhaltung: Die vergnüglichen Missionen eignen sich wunderbar, um nach einem stressigen Arbeitstag abzuschalten. Wer jedoch nach einer fordernden Flugsimulation sucht, ist fehl am Platz. Auch unterschiedliche Flugmaschinen à la "Pilotwings" gibt's nicht. Dafür sorgen die Formationen für eine Prise Strategie. Ein nettes, harmloses Spiel.

Fünf Freunde

Oft seid Ihr nicht alleine unterwegs, sondern übernehmt gleich ein fünfköpfiges Geschwader. Die grundlegende Bedienung bleibt unverändert, allerdings dürft Ihr die Anordnungen Eurer Flieger verändern und so von den unterschiedlichen Flugeigenschaften Gebrauch machen. Haltet die A-Taste gedrückt und bewegt die Fernbedienung ruckartig nach vorne, hinten oder seitlich, um zwischen drei unterschiedlichen Formationen zu wechseln: Arrangiert Ihr Eure Doppeldecker linienförmig, braust Ihr zwar mit hohem Tempo durch die Lüfte, die Wendigkeit Eurer Truppe lässt allerdings zu wünschen übrig. Genau andersherum verhält es sich mit der Kreuzformation: Hier gleitet Ihr gemächlich durch die Wolken, könnt bei Bedarf das Steuer aber blitzschnell herumreißen. Die V-Form schließlich wartet mit dem ausgeglichensten Handling auf.

In der Praxis gestaltet sich das folgendermaßen: Um beispielsweise beim Ringedurchfliegen nicht an schmalen, zerklüfteten Felsdurchgängen hängen zu bleiben, wechselt Ihr von der raumeinnehmenden V-Formation in die aalförmige Linienanordnung. Um die folgende 90°-Kurve zu meistern, wechselt Ihr wiederum in die wendige Kreuzformation.



Wii Flexible Flieger: Wechselt zwischen den drei unterschiedlichen Formationen, um engere Passagen schadenfrei zu durchfliegen.

Wer eine Auszeit vom Missionsalltag braucht, der gleitet im 'Freien Spiel' gemütlich über die Insel oder geht im 'Wettbewerb' auf Punktejagd. Schnappt Euch einen zweiten Hobby-Piloten und durchfliegt um die Wette Ringe oder jagt Euch gegenseitig Bälle ab, die Ihr als Schweif hinter Euch her tragt. Für die Mehrspieler-Gaudi benötigt Ihr nicht einmal eine zweite Fernbedienung – der Herausforderer klemmt sich einfach hinter die Nunchuk-Erweiterung (welche Solospieler übrigens optional für die Kamerasteuerung verwenden).

Grafisch gibt sich "Wing Island" schlicht, dafür geht das Geschehen flüssig über die Bühne. Für den richtigen musikalischen Rahmen sorgt geruhsame Klassikmusik. *ak*



Wii Luftbrücke: Sammelt Holzkisten auf und lasst sie über den markierten Stellen fallen.



Wii Psychedelische Mehrspieler-Action: Wer mehr bunte Ping-Pong-Bälle einsammelt, gewinnt.

WING ISLAND
- » gemütliche Fliegerei ohne Simulationsanspruch
- » 27 witzige Missionen, bei denen Ihr alleine oder in der Gruppe fliegt
- » zum Steuern genügt die Fernbedienung
- » Zweispieler-Modus

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	5 von 10

70 von 100

Ghost Rider



PS2 Umzingelt: Bizarre Höllengestalten bringen den "Ghost Rider" in Bedrängnis – dank der aufrüstbaren Kettenpeitsche aber kein Problem für ihn.

INFOS



System	PS2 / PSP
Entwickler	Climax Studios, USA
Hersteller	Take 2
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	PS2: 1 / PSP: 1-2

FAZIT

Innovationsfreies, aber ordentlich spielbares Actiongekloppe, das leider ziemlich abwechslungsarm und dezent unfair geraten ist.

Sünder, seht Euch vor: "Ghost Rider" zieht in den Kampf gegen allerlei dämonische Gestalten. Der diabolische Mephisto hatte den ehemaligen Motorrad-Stuntfahrer Johnny Blaze mit einem zwielichtigen Pakt übers Ohr gehauen. Fortan dazu verdonnert, nachts in Gestalt des Ghost Riders umherzuwandeln, sinnt der Hitzkopf nach Rache.

Mit Kettenpeitsche und Schrotflinte meuchelt Ihr unzählige immergleiche Höllenkreaturen. Je länger Ihr dabei unbeschadet auf Eure Widersacher eindrescht, desto höher steigt Euer Aggressionslevel und damit die Menge an Seelenenergie, die Ihr von Euren Opfern erhaltet – manche Gegner könnt Ihr sogar nur auf einem bestimmten Level besiegen! Das ist gelegentlich etwas unfair, denn ein Treffer genügt und Ihr beginnt wieder bei Null. Mit Hilfe der Seelen rüstet Ihr Johnnys Fähigkeiten ruckzuck auf und geht noch schlagkräftiger ans Werk. Zwischendurch sorgen fiese Motorrad-Sequenzen mit träger Steuerung für etwas Abwechslung. Meist verfolgt Ihr Endbosse und springt über Abgründe, schlittert unter Hindernissen hindurch oder bekämpft motorisierte Gegner mit Schüssen und Kettenpeitsche. *mh*



PSP Im Höllentempo drischt Johnny Blaze auf seinen Widersacher ein.

GHOST RIDER

- an den aktuellen Kinofilm mit Nicholas Cage angelehnte Comic-Umsetzung
- etliche freischaltbare Hintergrundinfos zur Comicvorlage inklusive
- viele Gastauftritte bekannter "Ghost Rider"-Gegner

SYSTEM-VERGLEICH

Technisch nahezu identisch, finden sich beim Spielaufbau deutliche Unterschiede: PS2-Spieler zocken ein lineares Abenteuer, Handheldspieler absolvieren kurze Abschnitte und spielen exklusive Mehrspieler-Partien.

PlayStation 2		SPIELSPASS
Singleplayer	6 von 10	67 von 100
Multiplayer	-	
Grafik	[illegible]	
Sound	[illegible]	

PSP		SPIELSPASS
Singleplayer	6 von 10	67 von 100
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	



Michael Herde

Die Daueraction sieht nett aus und steuert sich prima – leider wird die Keilerei recht schnell langweilig. Schuld daran ist der abwechslungsarme Spielablauf mit limitiertem Angriffsrepertoire und immer gleichen Gegnern. Immerhin sorgen bockschwere Renneinlagen für dezente Auflockerung. Die hölzerne deutsche Synchronisation sorgt indes für unfreiwillige Lacher.

Formula One Championship Edition

INFOS

System	PS3
Entwickler	Sony Liverpool, England
Hersteller	Sony
Genre	Rennspiel
Termin	23. März
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-11

FAZIT

Die routiniert inszenierte F1-Raserei punktet mit offizieller Lizenz und gefälliger Optik, kommt aber ohne jegliche Innovation aus.



PS3 **F1-Fans dürfen sich auf die gelungene Umsetzung der Rennkurse freuen – hier Monaco.**

Ohrenbetäubendes Motorengekreisch, glühender Asphalt, beißender Benzingeruch – es ist mal wieder Formel-Eins-Zeit! Pünktlich zum Saisonstart in Melbourne bringt sich Sony erneut in Startposition – diesmal auf der PS3. Allerdings kommt hier nur die letztjährige Saison zum Einsatz, denn hinter dem Starttitel verbirgt sich eine nahezu 1:1-Portierung von "Formel Eins 06" auf der PS2. Und das mit allen Vor- und Nachteilen.



PS3 **Nicht nur die Gischt vorausfahrender Boliden erschwert die Sicht, sondern auch Tropfen auf der Scheibe.**



PS3 **Die hochdetaillierten Vehikel stechen vor der teils sehr tristen Streckenoptik deutlich heraus.**

Nichts geändert wurde an den Spielmodi: 'Schnelles Rennen' und Zeitfahrten sind ebenso wählbar wie komplette Rennwochenenden und die Karriere. Letztere bietet alles rund um Eure Laufbahn als F1-Pilot – Rennkalender, virtuelle E-Mails sowie Rennberichte inklusive. Am Anfang verdingt Ihr Euch noch in einem drittklassigen Team als Testpilot oder Zweitfahrer. Bei beständiger Leistung werben Euch aber schnell neue Arbeitgeber mit konkurrenzfähigeren Boliden ab, mit denen schließlich um die F1-Krone gekämpft werden darf.

900 PS im Rücken

Doch erst einmal ist harte Cockpitarbeit angesagt: Je nach Fähigkeiten dürfen Fahrhilfen wie Bremsassistent, Ideallinie oder Traktionskontrolle beliebig zu- oder abgeschaltet werden. Dennoch kann "Formula One" nicht mit dem Realismusgrad eines "Gran Turismo" konkurrieren, was allerdings einen schnellen Einstieg begünstigt. Sollte es zu langweilig werden, schaltet Ihr einfach das Schadenssystem zu: Gerade im Tumult nach dem Start müsst Ihr kühlen Kopf bewahren, denn Flügel oder Aufhängung sind schnell ramponiert.

Gelungen ist auch das Flaggen- sowie Strafsystem, das unfaires Abkürzen oder Rempeln umgehend ahndet: So schaltet sich für einige Sekunden eine Geschwindigkeitsbegrenzung ein – ganz ähnlich wie in "Gran Turismo 4", was wertvolle Sekunden kostet.

Aufpoliert

Während sich spielerisch kaum etwas getan hat, durchlief die Grafik eine Frischzellenkur: Der Titel verwöhnt das Auge mit vielen Optik-Details – besonders in HD. Angefangen bei den funktionierenden Rückspiegeln über korrekten Schattenwurf bis hin zu Spiegelungen auf dem Lack. Die stimmungsvollen Regenrennen werden zusätzlich mit korrekt herabtropfendem Nass auf der Scheibe garniert – alles präsentiert mit einem durchweg flüssigen Bildaufbau, auch bei vollem 22-köpfigem Fahrerfeld. Der große 'Wow'-Effekt bleibt aber aus. *ts*

Thomas Stachlik

Rundum gelungen, aber unspektakulär: Der jüngste Spross aus Sonys F1-Reihe führt das Erbe konsequent weiter. Viele Spielmodi und solide Technik lassen die richtige Formel-Eins-Atmosphäre aufkommen. Neben dem röhrenden Sound gefällt vor allem die blitzsaubere Optik. Spektakuläre Effekte sucht Ihr hier naturgemäß vergebens. Ein direkt ansprechendes Fahrverhalten mit einem Schuss Simulation überfordert auch Einsteiger nicht. Auch die Gegnerintelligenz und das Strafsystem erfüllen ihre Aufgaben sehr gut. Dennoch ist es 'nur' ein zeitgemäßer Aufguss der Königsklassen-Raserei – wenn auch mit viel Fahrspaß. Doch, liebe Entwickler, für kommende F1-Titel wünsche ich mir mehr Umfang und frische Ideen.



PS3 **In Crashs wird die realitätsnahe Spielphysik gerade bei umhertanzenden Reifen und herumfliegenden Spoilerteilen deutlich.**

FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION

- exklusive Rennlizenz für Sony-Konsolen
- Fahrer und Teams der Saison 2006
- großes Fahrerfeld mit 22 Fahrzeugen gleichzeitig
- 18 originalgetreue Strecken

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer*	5 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	8 von 10

74 von 100

* Offline-Wertung, Online-Nachtest folgt

NHL 2K7

INFOS



System	PS2 / PS3 / 360
Entwickler	Kush Games, USA
Hersteller	Take 2
Genre	Sportspiel
Termin	23. März
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

Hochkarätiges Eishockey mit schicker Optik und zahlreichen Optionen – keine Unterschiede zur Xbox-360-Fassung .

Da haben wir (und Take 2) ja mal echt Glück gehabt: Weil EA darauf verzichtet, zum Systemstart der PS3 die eigenen Mannschaftssportspiele in die Regale zu stellen, greift der Sony-Athlet zwangsläufig zu den "2K7"-Vertretern. Damit kann man als Eishockey-Fan aber gut leben, denn "NHL 2K7" muss sich hinter dem Rivalen beileibe nicht verstecken.



PS3 Spektakulär, aber nichts für nervöse Sportler: die Goalie-Ansicht.



PS3 Traditionell ist die hohe Kamera über dem Eis für kluge Spielzüge am übersichtlichsten – viele Details seht Ihr damit natürlich nicht mehr.

Wer sich als Puckjäger versuchen will, bekommt das volle Programm geboten: Auf der einen Seite dürft Ihr Euch mitten ins Geschehen rund um die Profiliga stürzen, andererseits könnt Ihr auf dem gefrorenen Teich eine Partie ausspielen oder mit drei Kumpels bei schrägen Mini-Disziplinen eine Kufenparty feiern. Umfassende Management- und Karriereoptionen fehlen ebenso wenig wie ein Airhockey-Tisch im virtuellen Appartement.

Wenig überraschend kommt das PS3-"NHL 2K7" wie ein Klon der Xbox-360-Vorlage daher, sieht also sehr gut, aber nicht überragend aus und teilt dessen traditionell angehauchte, bewährte Steuerung. Als obligatorisches Sixaxis-Gimmick dürft Ihr auf Wunsch durch Rüttler saftige Checks austeilen oder den Sichtwinkel des Goalies mittels Pad-Neigung kontrollieren. *us*



Ulrich Steppberger

Eine Tüte voller Innovationen bekommt Ihr bei "NHL 2K7" nicht, aber das ist auch nicht das Entscheidende bei einem Sportspiel: Viel wichtiger, dass das Geschehen auf dem Bildschirm die reale Vorlage gelungen einfängt – und das trifft hier zweifelsohne zu. Klar fällt die Puckjagd zwangsläufig nicht so edel aus wie etwa der Basketball-Kollege, aber dafür wird eine Menge an unterhaltsamen Beschäftigungsmöglichkeiten geboten. Und ein Lob gibt's von mir für die launige Sixaxis-Einbindung: Die ist zwar nicht wichtig, aber witzig gemacht.

NHL 2K7

» alle Originalteams der Profiliga
» ungewöhnliche 'Cinemotion'-Spielpräsentation mit Orchestermusik
» viele kurzweilige Mini-Disziplinen für den Party-Einsatz
» originelle Torwart-Kontrolle wirkt durch Sixaxis-Einsatz 'hautnaher'

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10



86 von 100

NBA 2K7

INFOS



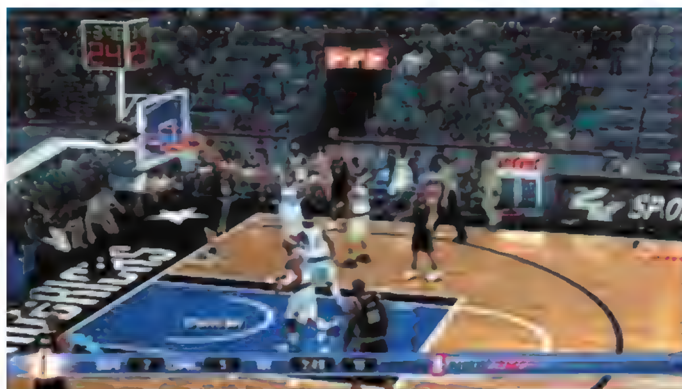
System	PS2 / PS3 / 360
Entwickler	Visual Concepts, USA
Hersteller	Take 2
Genre	Sportspiel
Termin	23. März
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-10

FAZIT

Basketball auf höchstem Niveau: knallharte B-Ball-Sim mit extrem fordernden CPU-Spielern – außerdem sieht's klasse aus.

Das "Pro Evolution Soccer" der Basketball-Spiele meldet sich nach den Xbox-360- und PS2-Versionen auch auf Sony-Hardware in spielerisch wie optisch überzeugender Weise zurück. Wie schon in "Fight Night Round 3" oder der EA-Basketball-Konkurrenz "NBA Live 07" auf Xbox 360 sehen die digitalen Athleten besser aus als je zuvor – hier merkt Ihr am deutlichsten den Unterschied zwischen den Konsolengenerationen.

Mit umfangreichem Saison-Modus und der grunderneuerten 'Von der Straße in die Hall of Fame'-Karriere – im Spiel '24/7' betitelt – sind Solospieler in puncto Umfang und Modivielfalt auf der sicheren Seite, doch wie sieht's auf dem Parkett aus? Vor allem hier sticht "NBA 2K7" die Konkurrenz aus: Wie wichtig die Verteidung oder inwiefern Basketball ein körperloser Sport ist, bemerkt Ihr gegen die versierten CPU-Spieler schon beim ersten Match. Einfach zum Korb ziehen und stopfen – dafür ist der Streetball-Modus da! In der NBA jedoch gelten andere Gesetze: Nur wer die mannigfaltigen Optionen in Offensive (Wurf mittels Analogknüppel, verschiedene Pass-Arten) und Defensive (Steals via Stick) ausschöpft, hat im Kampf um den inoffiziellen Vereins-Weltmeistertitel des Basketball eine Chance. *ms*



PS3 Nowitzki hat gegen Duncan das Nachsehen, im realen Sport läuft's besser für den Deutschen: Die Mavs sind das derzeit beste Team der Liga.



PS3 'Ich zeig dir, was Straße ist' – im Streetball gelten andere Regeln.



Matthias Schmid

Auch auf PS3 macht Visual Concepts fast alles richtig: Zwar werden die knallharten Veteidiger so manchen Anfänger an den Rand der Verzweiflung bringen, dafür dürfen B-Ball-Profis alle Facetten dieser herrlichen Sportart genießen. Umso schöner, dass auch Umfang und Präsentation stimmen: Zwar bringt EA traditionell noch mehr Stadionathmosphäre auf den heimischen Schirm, dafür protzen die "2K7"-Athleten mit unerreicht flüssigen Animationen und feiner Shirt-Physik – hier stimmen auch die kleinen Details.

NBA 2K7

» feine Spielermodelle und geschmeidige Stoffanimationen
» im '24/7'-Karriere-Modus dürft Ihr einen eigenen Sportler editieren
» Streetball geht auch in 5-gegen-5
» Online-Modus für bis zu 10 Spieler

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10



84 von 100

Full Auto 2: Battlelines



INFOS

System	PS3 / PSP
Entwickler	Pseudo Interactive, USA
Hersteller	Sega
Genre	Action
Termin	23 März
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT
Optisch erstklassige Autoschlachten, die spielerisch aber nicht über den Durchschnitt hinauskommen.



PS3 **Blechparade: In der Arena kämpft Ihr oft im Team. Schießt die Kameraden nicht aus Versehen ab.**

Wieder einmal sind es nicht die Crash-Champions von Criterion, die auf einer neuen Konsole als Erstes die Fetzen fliegen lassen. Als vor einem Jahr Pseudo Interactives Tempo-Bolzerei "Full Auto" für Xbox 360 erschien, staunte mancher nicht schlecht: Eine detailverliebtere Optik und größere Zerstörung gab es nicht einmal bei "Burnout". Etwas enttäuschend fiel dagegen der spielerische Aspekt der Action-Raserei aus. Das will der Entwickler bei Teil 2 nun ins Reine bringen.

Mehr Action

Der Nachfolger trägt den Beinamen "Battlelines" nicht zu Unrecht: Im Mittelpunkt steht weniger PS-Prahlerei, vielmehr grobe Verwüstung. Neben den Rennen, die für sich genommen schon eine hohe Dosis Action versprühen, gibt es zusätzlich Arenenkämpfe. Die grobe Variante eines Crash-Derbys hat nur eines zum Ziel: Die Vernichtung möglichst vieler Gegner. Hier trifft Blech auf Blei, wenn Ihr Euer Auto mit Front- und Heckwaffen ausrüstet. In Teil 1 musstet Ihr mit Waffenpaketen vorlieb nehmen, jetzt dürft Ihr die Fahrzeuge individuell aufrüsten und MG, Schrotflinte, Granat-, Flammen- und Raketenwerfer ganz nach Wunsch kombinieren. Leider entpuppt sich die motorisierte Schlacht als ziemlich chaotische Rangelei. Wer im Effektgetümmel die Übersicht verliert oder mit dem Fahrzeug an Trümmern hängen bleibt, den schießen Kontrahenten gnadenlos aus dem Wettbewerb.

Pseudo Interactive hat auch die Rundkurs- und Sprint-Rennen mit mehr Action versehen. Ohne Waffengewalt geht bei "Full Auto 2" gar nichts und damit Ihr von den aggressiven Gegnern nicht zu schnell in Stücke geschossen werdet, gibt's Power-Ups wie Instant-Reparatur, Dauerfeuer oder unbegrenzter Boost. Verpasst Ihr die auf Schleichwegen platzierten Helfer, greift Ihr zur praktischen Rückspulfunktion. Die lässt Euch im Falle eines Unfalls das Geschehen um mehrere Sekunden zurückdrehen.

Die neuen Spielelemente verhindern jedoch nicht aufkommende Monotonie. Wenn Ihr im Karriere-Modus Rennen um Rennen und Schlacht um Schlacht bestreitet, um neue Stadtbezirke, Waffen und Autos frei zu schalten, lässt die Motivation spürbar nach. Nie satt sehen werdet Ihr Euch aber an der famosen Optik. Zwar ruckelt die PS3-Version – wenn auch nicht so auffällig wie die Xbox-360-Fassung –, spektakulärere Verwüstungen findet Ihr aber bei keinem anderen Action-Titel. Mit dem Schnell-Replay dürft Ihr die Zerstörung schließlich im Detail genießen – jederzeit und an jedem Punkt im Spiel. *jw*

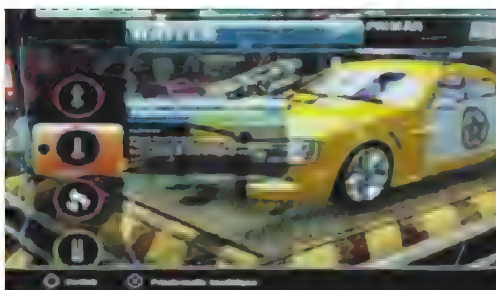


PS3 **Mit den richtigen Waffen reißt Ihr die Fassaden von Häusern ein und erfreut Euch an den famosen Partikeleffekten und detaillierten Objekten.**

Janina Wintermayr
Vom Rennspiel mit Waffen zum Actionspiel mit Autos: Pseudo-Interactive hat den Baller-Anteil seines Vehikel-Shooters kräftig aufgebohrt. Zwar geht dadurch mehr denn je kaputt und Ihr könnt Euch an noch spektakulärerer Zerstörung ergötzen, spielerisch fehlt es jedoch an Übersicht und Abwechslung. Besonders planlos sind die neuen Arenenkämpfe: In mehr oder weniger großen Arealen versucht Ihr möglichst viele Abschüsse zu erzielen und möglichst wenig zu sterben – kein leichtes Unterfangen, da vor allem in den Crash-Derbys die Bildrate hin und wieder stark in die Knie geht. Im Allgemeinen sind die Wettbewerbe jedoch nicht besonders schwer. Spaß macht "Full Auto 2" trotzdem, zumal die Rennen auf der PS3 weniger ruckeln.



PS3 **Die Vernichtung der Kontrahenten ist bei den Rennen genauso wichtig wie eine gute Platzierung.**



PS3 **Schwere Waffen wie die Höllenfeuerraketen können nur die robusten Fahrzeugtypen tragen.**

FULL AUTO 2: BATTLELINES

- » 27 Fahrzeuge, aufrüstbar mit zwei Ballermännern
- » 17 Waffen, die entweder Projektile, Flammen oder Granaten verschießen
- » sechs Bezirke und über 20 Strecken, viele davon aus dem Vorgänger bekannt

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer*	6 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

71 von 100

* Offline-Wertung, Online-Nachtest folgt

Test Drive Unlimited



PS2 Die Cockpit-Perspektive existiert auf der PS2 nur in abgespeckter Form, bei der PSP fehlt sie.

INFOS

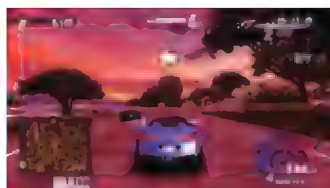
System	PS2 / 360 / PSP
Entwickler	Melbourne House, Australien
Hersteller	Atari
Genre	Rennspiel
Termin	März
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

Gelungene Portierungen des Xbox-360-Rennspiels, die trotz einiger Einschränkungen immer noch viel Spaß machen.

Als kurz vor der Veröffentlichung der Xbox-360-Fassung bekannt wurde, dass Ataris "Test Drive Unlimited" auch für PS2 und PSP kommt, war Skepsis angesagt: Wie soll ein Spiel, das für Next-Gen-Power ausgelegt wurde, auf alter bzw. schwächerer Hardware funktionieren? Ein halbes Jahr später sind die Umsetzungen da und können tatsächlich überzeugen: Die wichtigsten Komponenten blieben erhalten, vor allem wurde das imposante Hawaii-Eiland Oahu komplett auf DVD bzw. UMD gepackt.

Somit unternehmt Ihr auch auf den Sony-Konsolen umfangreiche Spritztouren über die Insel, die zwar nicht ganz so edel wie beim großen Bruder wirkt, aber doch das Urlaubsambiente prima rüber bringt.



PSP Echte Nacht gibt's keine, aber dafür eine heimelige Dämmerung.

Während eine Reihe der Möglichkeiten beschnitten wurde, sorgen im Gegenzug Änderungen wie z.B. die neue Koppelung des Fortschrittssystems an Eure gefahrenen Kilometer dafür, dass die Umsetzungen für sich alleine als vollwertiges und unterhaltsames Rennspiel überzeugen. Trotzdem schade, dass nicht mehr alles geht, was auf Microsofts Next-Gen-Konsole Xbox 360 selbstverständlich war. *us*



Ulrich Steppberger

Mein Respekt gebührt den Entwicklern in Australien, denn sie haben die schwierige Aufgabe prima gelöst: Auf der Xbox 360 fährt sich's zwar (wenig überraschend) immer noch besser, doch "Test Drive Unlimited" macht auch auf PS2 und PSP Spaß. Grund dafür ist der Erhalt des einmaligen Freiheitsgefühls, weshalb nun auch Microsoft-Verweigerer einen flotten Urlaub genießen.

TEST DRIVE UNLIMITED

- **» 1.600 km großes, frei befahrbares Straßennetz**
- **» Nebenaufträge wie z.B. Anhalter fehlen**
- **» dafür neue Wettbewerbe wie Clubherausforderungen**
- **» nur noch Autos, keine Motorräder**

SYSTEM-VERGLEICH

Technisch wird aus beiden Sony-Geräten eine Menge rausgeholt, die PS2 punktet vor allem durch etwas mehr Optionen. Wer allerdings eine Xbox 360 hat, sollte auf jeden Fall zu dieser Version greifen.

PlayStation 2 — SPIELSPASS 81 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer*	-
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

PSP — SPIELSPASS 79 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer*	
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

* Online-Nachtest folgt

The Fast and the Furious



PS2 Mit schicken Verwisch-Effekten und einer wackeligen Kamera versuchen die Entwickler die instabile Bildrate zu kaschieren – mit mäßigem Erfolg.

INFOS

System	PS2
Entwickler	Eutechnyx, England
Hersteller	Bandai Namco
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

"The Fast and the Average": durchschnittlicher Tuning-Raser mit unspektakulärer und ruckeliger Optik.

Sechs Jahre nach "The Fast and the Furious" gibt's endlich das Spiel zum Film: Die Namco-Raserei bezieht sich lose auf die letzte Kinoepisode "Tokyo Drift", kommt aber für werbewirksame Zwecke zu spät. Es bleibt dem Entwickler also nichts anderes übrig, als mit Spielinhalten zu punkten – was nur bedingt gelingt.

Eine Handlung besitzt das Spiel nicht. Stattdessen braust Ihr als namenloser Frischling in der japanischen Tuning-Szene den Tokioter Wangan Highway entlang und steuert über Ausfahrten so genannte "Hot Spots" an – Wettbewerbe, Tuning-Shops, Autohändler und die Garage. Während die Werkstätten dank zahlloser Auf- und Umrüstoptionen ein breites Betätigungsfeld bieten, lässt die Rennauswahl zu wünschen übrig: Verfolgungs-, Top-Speed- sowie Sprint-Wettbewerbe sind spielerisch so gut wie identisch und auf der fast kurvenfreien Streckenführung kaum eine Herausforderung. Es gewinnt der mit dem schnellsten Auto. Anders die Drift- und Grip-Rennen: Die schweren Schlitten sind schlechte Kurvenfahrer und driften sehr widerwillig um Biegungen. Im Multiplayer-Modus kommt bei der Serpentinen-Fahrt erschwerend die geringe Weitsicht hinzu. Technisch macht "The Fast and the Furious" nämlich keinen spektakulären Eindruck. Das nächtliche Tokio ist ansehnlich in Szene gesetzt, doch stören Pop-Ups und Ruckler das Bild. *jw*



PS2 Die schwerfälligen Autos lassen sich nur mühsam zum Driften bringen.



Janina Wintermayr

Zu spät und zu unspektakulär: "The Fast and the Furious" kann trotz prominentem Namen nicht überzeugen. Die Konkurrenz war schneller, bietet bessere Spielinhalte und hübschere Grafik. Die Durchschnittlichkeit verstärkt sich noch, weil bis auf den Titel kaum Bezug zum Film vorhanden ist. Fans von Rennspielen à la "Import Tuner Challenge" riskieren einen Blick.

THE FAST AND THE FURIOUS

- **» Rennen gegen 80 Gegner**
- **» über 100 Fahrzeuge, überwiegend japanische Marken**
- **» Drift- und Rennwettbewerbe**
- **» Autotuning mit über 400 Original-Teilen**
- **» Strecken im Stadtbezirk Tokio**
- **» Bezieht sich auf den "Tokyo Drift"-Film**

SPIELSPASS 60 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	3 von 10
Sound	5 von 10

Def Jam: Icon



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Beat'em-Up
Termin	23. März
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Optisch eine Granate, spielerisch zu lahm: "Def Jam: Icon" fasziniert mit ultracoolem Look, das Kampfsystem jedoch ist zu simpel.



360 **Die Tankstellen-Arena gehört zu den optisch eindrucksvollsten Arealen – hier geht fast alles in Flammen auf.**

'Interaktion mit dem Publikum – raus! Knallharte Finishing-Moves – weg damit! Verwendung von Waffen – find' ich doof! Ein Vierspieler-Modus – ja, bin ich denn verrückt?' So oder zumindest so ähnlich stellen wir uns ein erstes Brainstorming zu "Def Jam: Icon" von Produzent Kudo Tsunoda vor. Denn bevor der Macher der "Fight Night"-Serie die "Def Jam"-Franchise übernommen hatte, waren diese Dinge essenzielle Features. Doch für "Icon" wurde all dies gestrichen und – quasi als Sahnehäubchen obendrauf – das Kampfsystem über den Haufen geworfen. Warum, das wissen nur die Entwickler selbst.

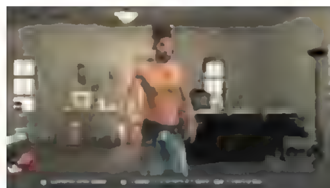
Fakt ist, dass die Kloppkameraden von "Def Jam: Icon" im Gegensatz zu anderen Genrevetretern nur auf ein sehr begrenztes Move-Repertoire zurückgreifen. Auf den vier Buttons befinden sich dezent unterschiedliche Tritte und Schläge, daneben entlockt Ihr den hochdetaillierten Rüpeln mittels rechtem Analogstick noch ein, zwei zusätzliche Angriffe – Combos bleiben gar außen vor. Greift Ihr Euren Widersacher mittels Knüppel am Schlafittchen, verharren die Kämpfer für einen kurzen Augenblick in dieser Position – so, wie Ihr das aus Wrestling-Titeln kennt. Nun könnt Ihr selbst entscheiden, ob Ihr den Gepackten mit Schwung quer durch die Arena pfeffert, zutretet und einen lockeren Wurf aus der Hüfte ansetzt. Das war's dann aber auch schon.



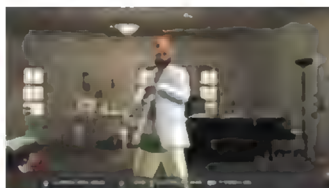
360 **Ein Level, zwei unterschiedliche Looks: Je nachdem, welcher Fighter das DJ-Pult kontrolliert...**



360 **...wird die Umgebung mittels stylischem Filter in einen völlig unterschiedlichen Farbtopf getaucht.**



PS3 **Euer Fighter sieht aus, wie Ihr ihn wollt: Aus dem Ghetto-Rüpel...**



PS3 **...wird nach einem Einkauf ein piekfeiner Möchtegern-Pimp.**

Zerstörerische Beats

Das Augenmerk der trägen Schlägerei liegt vielmehr auf der Einbindung der Hintergrundmusik. Einrichtungsgegenstände vibrieren, Hintergründe wackeln im Takt, sogar am Rande stehende Autos bouncen zum Beat. Das alles ist optisches Beiwerk, wichtiger sind die jeweiligen Hot Spots in den Stages: Passend zum Beat schießen Feuersäulen aus einem Kamin, rauscht eine Druckwelle aus dem Boxenturm, attackiert Euch eine wild gewordene Wasch-



PS3 **Das Wurfsystem in "Def Jam: Icon" ist simpel gestrickt: Habt Ihr den Gegner gepackt, wählt Ihr via Steuerkreuz einen von vier 'Takedown'-Moves aus.**



PS3 **Das kracht: Im Club sprühen Funken aus den explodierenden Boxen, der Gegner fliegt durch die Luft – eine wahres Effektfeuerwerk.**



360 **Was bei "Def Jam: Icon" auf dem Bildschirm optisch abgeht, ist schlicht sensationell: Die toll modellierten Fighter sind nach einigen Schlägen derbe verbeult und mit Wunden übersät, das Levelinventar liegt komplett in Trümmern – zudem steht die ganze Bude in Flammen.**

anlage. Wer weiß, in welchen Zeitintervallen diese Spots aktiv werden, meidet die betroffene Stelle – oder schubst seinen Feind ins Verderben.

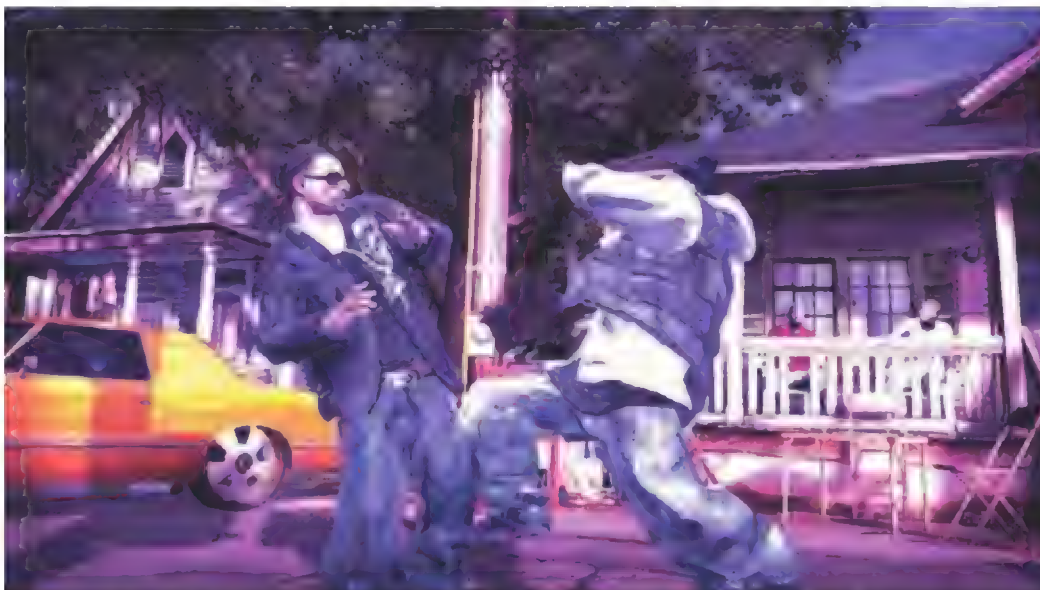
Vor jedem Fight dürft Ihr Euch für einen 'Kampfsong' entscheiden, die CPU aber auch. Wer will, dass der eigene Track läuft, wird mittels linker Schultertaste zum DJ und wechselt das Lied – achtet auf einen Sicherheitsabstand zum Gegner, damit Ihr währenddessen nicht auf die Mütze bekommt. In der Theorie klingt das äußerst verlockend, in der Praxis jedoch hat dieses Feature keine bis minimale Auswirkungen – schließlich können sich auch die KI oder ein menschlicher Gegner ausrechnen, wann der nächste fette Bass zuschlägt. Optisch passiert da schon mehr – wer die Turntables regiert, bestimmt gleichzeitig den Farbton der Umgebung. Dies passt hervorragend zum extrem stylischen Aussehen des Spiels; EA arbeitet mit zig Filtern und Effekten – "Icon" sieht in Echtzeit mindestens so edel und cool aus wie ein teuer produziertes Hip-Hop-Video.

Im Story-Modus wollen Euch die Amerikaner obendrein zum Plattenboss machen: Künstler unter Vertrag nehmen, Rivalen ausstechen, Singles veröffentlichen, Werbebudgets festlegen, die Charts beobachten und nebenbei heiße Mädels daten. Dies alles klingt verlockend, ist im Grunde aber nur eine hanebüchene Alibi-Verpackung (welcher Labelchef verprügelt schon andere Rapper) für aneinandergereihte Schlägereien – ein Beat'em-Up eben. Held der Story-Variante ist ein von Euch erstellter Nobody, den Ihr mit tonnenweise Klamotten, Schmuck und Tattoos zum Superpimp aufrüstet – Big Boi, Ludacris, The Game, Lil' Jon, Redman & Co. spielen hier Nebenrollen. *ms*



Matthias Schmid

Hätte "Def Jam: Icon" eine 90er-Wertung abgestaubt, würde jedermann 'Grafikblender' rufen: Denn optisch ist die Keilerei eine Sensation – derart cool, stylisch und neu hat noch kein Next-Gen-Spiel ausgesehen. Spielerisch hat das Ganze aber seine Macken: Viele Pluspunkte des Vorgängers wurden einfach gestrichen, zudem ist das Kampfsystem schlicht zu limitiert, zu träge. So ist's leider nur ein gutes Spiel geworden, das mit recht aufgesetztem, aber motivierendem Story-Modus vor allem Solospieler eine Weile fesselt. Da war viel mehr drin!



360 **Vor idyllischer Kleinstadtkulisse versucht Sean Paul einem Schlag seines Gegners zu entrinnen – das klappt mittels zweimaligem, schnellen Betätigen des Analogsticks – dann macht Euer Kämpfer eine Hechtrolle.**

DEF JAM: ICON

- **nach "Vendetta" und "Fight for NY" der dritte Teil der Serie**
- **zahlreiche echte Hip-Hop-Artists dabei**
- **lange Ladezeiten, vor allem bei der Kämpferauswahl**
- **eigene Musiktitel gibt's nur auf 360**

SYSTEM-VERGLEICH

Wer beide Next-Gen-Maschinen zu Hause stehen hat, sollte sich für die Xbox-360-Version entscheiden: Zum einen ist die Optik auf der Microsoft-Kiste noch einen Tick schärfer, zum anderen lockt die Musik-Import-Funktion.

PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	77 von 100
Multiplayer*	6 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	8 von 10	

360		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	77 von 100
Multiplayer*	6 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	9 von 10	

* Online-Nachtest folgt

Need for Speed Carbon

INFOS



System	PS2 / PS3 / 360 / Wii
Entwickler	EA Black Box, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Rennspiel
Termin	23. März
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

Cool in Szene gesetzte nächtliche Tuning-Raserei mit verschiedenen Rennvarianten – praktisch identisch zur Xbox-360-Fassung.



PS3 Gelegentlich wird die Straße eng: Bei Massenrennen kämpft Ihr gegen 19 CPU-Gegner um den Platz ganz oben auf dem Siegerpodest.

Die Meister der flächendeckenden Rundumversorgung machen auch vor der PS3 nicht Halt – es kann nicht angehen, dass eine Konsole ohne den obligatorischen "Need for Speed"-Teil davonkommt. Entsprechend geht die "Carbon"-Episode pünktlich zur Konsolenveröffentlichung auch auf Sonys Next-Gen-Kiste an den Start.



PS3 Das 'Autosculpt'-Tuning erlaubt fast unbegrenzte Optikbasteleien.

Die Umsetzung ähnelt der Xbox-360-Fassung wie ein Ei dem anderen: Ohne Lupe fallen keine grafischen Unterschiede auf, sieht man vom etwas anderen Auftreten des anscheinend unvermeidlichen Ruckelns ab. Während "Need for Speed Carbon" auf der Microsoft-Hardware eher ins Schwanken gerät, flitzt Ihr bei der PS3 mit etwas gleichmäßigeren Aussetzern durch die nächtliche Metropole. Letztlich halten sich die Vor- und Nachteile aber die Waage. Ansonsten erhaltet Ihr hier wie dort die gleichen Optionen, Rennvarianten und Spielmodi inklusive hitziger Online-Gefechte. Damit ist "Carbon" auch auf der PS3 die gewohnt hochkarätige Tuning-Raserei mit toller Präsentation, bei der nicht nur Serienfans sicher glücklich werden. Trotzdem bleibt der Wunsch, dass sich die unweigerliche Fortsetzung mal wieder etwas Neues zu bieten traut. *us*



Ulrich Steppberger

Zum gefühlten tausendsten (in Wahrheit aber 'erst' das achte) Mal brause ich mit "Carbon" über die virtuelle Piste und bin immer noch unentschieden. Eigentlich ist der Flitzer wieder richtig gut, doch langsam schleichen sich Ermüdungserscheinungen ein. Das nächtliche Szenario fällt nicht so reizvoll aus, "Most Wanted" hatte da mehr zu bieten. Und viele der Rennen wirken etwas beliebig. Trotzdem steckt genug drin, dass ich doch immer wieder gerne aufs Gaspedal trete – das ist ja zum PS3-Start keine schlechte Sache.

NEED FOR SPEED CARBON

- » drei Fahrzeugklassen: Tuner, Exoten und Muscle Cars
- » vier Stadtteile
- » erstmals mit waghalsigen Canyonrennen
- » detailverliebtes 'Autosculpt'-Tuning
- » vernachlässigbarer Sixaxis-Einsatz
- » bis zu 20 Teilnehmer im Rennen

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

80 von 100

DTM Race Driver 3 Challenge

INFOS

System	PS2 / Xbox / PSP
Entwickler	Codemasters, England
Hersteller	Codemasters
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-12

FAZIT

Vielschichtiges Rennspiel-Feuerwerk mit Handheld-gerechten Aufgaben und abgestimmter Steuerung.



PSP Tourenwagen wie die DTM-Boliden sind nahezu unempfindlich gegen ständige Rempeleien – ganz im Gegensatz zu einsitzigen Formel-Rennern.

Portierungen von Konsole auf Handheld sind meist so eine Sache: Die Komplexität überfordert oft die kleinen Mobilen. Doch bei "DTM Race Driver 3 Challenge" funktioniert's: Der Titel bietet alle Rennklassen der Xbox- bzw. PS2-Version und überzeugt aber auch spielerisch. Trotz eingeschränkter Steuerungsmöglichkeiten (kleiner Analogstick, digitales Bremsen und Gasgeben) der PSP, können sich "DTM"-Kenner schnell mit den serientypisch sensiblen Kontrollen anfreunden. Lediglich bei Ovalrennen müsst Ihr aufpassen: Ein kleiner Fahrfehler und Ihr landet in der Bande.



PSP Auf Rundkursen ist viel Gefühl für die Lenkung erforderlich.

Die grafische Umsetzung der zahlreichen Boliden und Strecken freut nicht nur Realismusfanatiker. Allerdings gibt's einen Wermutstropfen: Die Bildrate ist fast nie flüssig – gerade bei einem Fahrerfeld mit bis zu 20 Gegnern geht sie ganz schön in die Knie. Während Ihr beim 'Schnellstart' eine gesamte DTM-Saison absolviert, erwarten Euch in der Karriere vielfältige Aufgaben. Nicht komplette Rennen, sondern kurze Missionen stehen auf dem Programm: Bremstests, Überholmanöver, Platz halten oder das Folgen von Ideallinien bringen viel Abwechslung in den Rennalltag. Abgerundet wird der Titel von einem vorbildlichen Mehrspieler-Modus via WiFi, bei der nur ein Spieler die Disc benötigt. *ts*



Thomas Stuchlik

Auch auf der PSP zeigt Codemasters seine Stärken: Spannende Raserduelle und viel Abwechslung sind hier Trumpf. Die an PSP-Verhältnisse angepasste, aber etwas sensible Steuerung gelang ebenso wie der WiFi-Modus mit mehreren Teilnehmern. Leider verhagelt das Gegnerverhalten mit teils willkürlichen Spurwechseln des Öfteren die hart erkämpfte Platzierung. Außerdem ruckelt die Grafik des Öfteren, Sonys Kleinster ist da scheinbar überfordert. Dank großem Umfang können Raser-Fans dennoch bedenkenlos zugreifen.

DTM RACE DRIVER 3 CHALLENGE

- » komplette DTM-Saison von 2005 inklusive Pisten und Boliden
- » Asphalt- und Offroad-Rasereien
- » 100 Strecken, 50 Rennwagen
- » bis zu 21-köpfiges Fahrerfeld

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

84 von 100

UEFA Champions League 2006-2007

INFOS

System	360 /
Entwickler	Electronic Arts, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Termin	22. März
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-7



FAZIT
Arm an Modi, reich an Lizenzen: EAs Kick zur Königsklasse bringt die Champions League ins Wohnzimmer – spielerisch geht's besser.



360 **Gar nicht so einfach, das Tor zu treffen! Steht Ihr allein vor dem Keeper, ist die Pille nicht sicher drin – allzu oft bolzen auch Starspieler weit vorbei.**

Während Ihr am 20. Februar genüsslich einen spannenden Champions-League-Abend mit der Partie Bayern gegen Real verbringen durftet, saß ein geknechteter MAN!AC-Schreiberling bis spät in die Nacht in den muffigen Redaktionsräumen und hämmerte missmutig die letzten Seiten fürs Heft in die Tastatur. Zum Glück war das jemand anders! Der Test zu "UEFA Champions League 2006-2007" war längst in trockenen Tüchern, die Glotze an, der Couchtisch mit Knabbereien und gekühlten Getränken reich beladen. Schließlich ist EAs Lizenzkickerei auch reichlich unspektakulär ausgefallen – wer "FIFA 07" kennt, muss nicht groß umdenken: Anstatt mit unzähligen Teams aus aller Welt hetzt Ihr nun mit den 32 Mannschaften der aktuellen Champions-League-Saison dem Leder hinterher. Dazu laufen die restlichen Teams aus einigen auserwählten Ligen wie der Bundesliga oder der Primera Division auf. Am torarmen Spielablauf hat sich indes kaum etwas geändert, "UEFA Champions League 2006/07" ist gut, "PES 6" ist weitaus besser. Dafür dürft Ihr nur hier legendäre Champions-League-Partien der Vergangenheit nachspielen oder mittels pfiffigem Sammelkartensystem Euer perfektes Team zusammenschustern. *ms*



360 **Viel Flair: Die Stadionatmosphäre fängt EA einmal mehr perfekt ein.**



Matthias Schmid

Ihr seid ein Verehrer von Europas Königsklasse und kennt jeden Grashalm von Giuseppe Meazza oder Camp Nou persönlich? Dann ist "UEFA Champions League 2006-2007" das Spiel für Euch. Wer aber (wie ich) leidenschaftlicher Anhänger des Sports ist und realistischen Spielablauf über Original-Logos stellt, fährt mit der Konami-Konkurrenz "PES" besser. An dieser Stelle noch ein Dankeschön für die weiterhin fehlende Unterstützung des Steuerkreuzes – wie schon in "FIFA 07" für die Xbox 360 müsst Ihr mit dem Knüppel spielen.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

- » sämtliche Original-Spieler, -Teams und -Wappen mit dabei
- » keine originalgetreue Gruppeneinteilung
- » im Gegensatz zur "FIFA"-Serie erscheint "UEFA" nicht im Jahresrhythmus

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	3 von 10

75 von 100

Metal Slug Anthology

INFOS

System	PSP /
Entwickler	SNK Playmore, Japan
Hersteller	SNK Playmore
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-2



FAZIT
Prall gefüllt: sieben fulminante Kult-Shoot'em-Ups für Retro-Liebhaber und Actionpuristen – wer Tiefgang und Story mag, hat Pech.



PSP **Haben Euch Zombiegegner erwischt, mutiert Ihr selbst zum Untoten: Projektile können Euch nun nichts mehr anhaben, dazu gibt's die Blutkotze.**

Wer "Metal Slug" nicht kennt, hat ein Stück Action-Geschichte verpennt! 1996 krempelte die furiose Bitmap-Schießerei das Genre um – durch zweidimensionale Levels zu flitzen und alles über den Haufen zu schießen, war noch nie so witzig, so spektakulär gewesen. Seitdem ballerten sich SNKs Rambos durch sieben Spielhallen-Episoden, die für allerlei Heimkonsolen umgesetzt wurden. Nun habt Ihr die einmalige Gelegenheit, sieben Ausnahme-Shoot'em-Ups in einem Komplett-Paket zu erwerben – angefangen beim Pionier "Metal Slug" bis hin zur jüngsten Frischzellenkur "Metal Slug 6". Der mathematisch begabte Leser sollte sich folgende Frage stellen: "Metal Slug 1" bis "Metal Slug 6" – und das sollen sieben Spiele sein? Klar – mit in der "Anthology" ist "Metal Slug X", die technisch und spielerisch aufgebohrte Version des zweiten Teils. Highlight der Collection ist aber Teil 3: Dank zahlreicher Levelverzweigungen, monströsem Schlusslevel und der legendären Blutkotz-Attacke ein Meilenstein des zweidimensionalen Action-Genres. Was der Serie abgeht: spielerische Abwechslung, eine Story und eine echte Weiterentwicklung innerhalb der Marke. Ballerpuristen und 2D-Liebhaber jedoch stört das wenig, die greifen beherzt zu. *ms*



PSP **Kamel-Kampf in "Metal Slug X" – auf Wunsch auch im 4:3-Format.**



Matthias Schmid

So schön kann Zocken sein: Mehr Explosionen pro Euro bietet kein anderes Stück Software derzeit. "Metal Slug" ist dank wunderschöner Hintergründe und köstlicher Animationen zeitlos schön, dank makelloser Spielbarkeit und vorbildlicher Lernkurve zeitlos gut. Nette Extras wie ein in MP3-Form exportierbarer Soundtrack und verschiedene Bildformate gibt's obendrein. Wer die Actionperlen noch nicht kennt, für den lautet unser Tipp: Habt Ihr auch nur einen Hauch Sympathie für 2D-Shooter übrig, dann gönnt Euch diesen Action-Trip.

METAL SLUG ANTHOLOGY

- » mit im Paket: "Metal Slug 1-6" inklusive Teil "X"
- » zig verschiedene Vehikel
- » für Zweispieler-Action braucht's leider auch zwei UMDs
- » erstmals habt Ihr die Möglichkeit, Euren exakten Fortschritt zu speichern

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	5 von 10

85 von 100

Lunar Knights



DS Die Kraft der Sonne: Sunnyboy Aaron heizt den Knochengerüsten mit seiner Solarpistole ein. Wie viel Schaden ein Schuss anrichtet, zeigt die Zahl an.

INFOS

System	DS
Entwickler	Kojima Productions, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure / Rollenspiel
Termin	März
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Schmackhafter Cocktail aus Action-Adventure und Rollenspiel, der einen etwas metzellastigen Nachgeschmack hinterlässt.



DS Die Weltraumballereien werden ausschließlich per Stylus gesteuert.

Vampire sind schon verdammt zähe Zeitgenossen: Da rottet man sie in den beiden "Boktai"-Teilen (GBA) aus, und im inoffziellen Nachfolger wandern sie wieder umher, als sei nichts gewesen. Im Gegensatz zu den Prequels ladet Ihr die Energie Eurer beiden Recken dieses Mal nicht per Lichtsensor auf, stattdessen wird die aktuelle Wetterlage simuliert. Und das beeinflusst oft Eure Charakterwahl: Erhellt die virtuelle Sonne den Screen, ballert Ihr mit Aarons Solarknarre aus sicherer Entfernung auf Gegner. Vampirjäger Lucian mischt die Brut dagegen lieber im kraftspendenden Mondlicht auf. Apropos 'mischen': Konamis Vampirhatz vermengt gekonnt Action mit Rollenspiel. So verbessert Ihr die Statuswerte Eurer Spielfiguren mit aus Kämpfen gewonnenen Erfahrungspunkten. Klingt abwechslungsreich, ist es aber nur bedingt: Die Kerker-Kreationen lassen etwas Einfallsreichtum vermissen. So schnetzelt Ihr Euch zwar fröhlich durch die gegnerreichen Verließe, Rätseleinlagen oder sonstige Überraschungen gibt's jedoch kaum. Dafür entschädigen clevere Bosskämpfe am Ende der Levels. Gelungen ist auch die Präsentation: Die Spielgrafik macht im Vergleich zu den GBA-Vorgängern zwar keine großen Sprünge, dafür gibt's tolle Anime-Sequenzen mit Sprachausgabe. Die Stylus-Weltraumballereien sind Geschmackssache, der uninspirierte Mehrspieler-Modus nicht. *ak*



André Kazmaier

Anfangs hat mir die Vampirjagd wirklich eine Menge Spaß bereitet. Vor allem die gelungene Mixtur aus Action-Adventure und Rollenspiel konnte mich auf Anhieb begeistern. Mit der Zeit machte sich allerdings dezente Ernüchterung breit: Die Monster-Metzeleien in den Dungeons bieten einfach zu wenig Abwechslung. Ein gutes Spiel bleibt "Lunar Knights" aber trotzdem.

LUNAR KNIGHTS

- » Action-Adventure mit RPG-Elementen
- » im Gegensatz zu den "Boktai"-Vorgängern ohne eingebauten Lichtsensor
- » zwei Helden mit individuellen Waffen
- » Filmsequenzen mit Sprachausgabe
- » Vierspieler-Modus mit einem Modul

SPIELSPASS 76 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	3 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	8 von 10

Mario vs. Donkey Kong 2



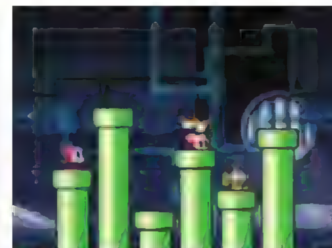
DS Wer alle Minis ans Ziel bringen will, muss kräftig knobeln – zum normalen Abschluss eines Levels reicht aber schon ein Winz-Mario.

INFOS

System	DS
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Denkspiel
Termin	9. März
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Unterhaltsame Knobelei mit originell umgesetztem Spielprinzip, der aber wegen einiger Ungereimtheiten der letzte Pfiff fehlt.



DS Das Bonus-Minispiel fällt ausgesprochen schlicht aus.

Wer das erste "Mario vs. Donkey Kong" auf dem GBA gespielt hat, wird von der Fortsetzung etwas überrascht sein: Statt wie erwartet einen waschechten Jump'n'Run-Nachfolger mit Denkelementen abzuliefern, hat Nintendo den "March of the Minis" kurzerhand zur Stylus-Knobelei umfunktioniert.

Auch wenn der Titel anderes suggeriert, Ihr kontrolliert nicht den Klempner selbst, sondern seine kleinen Robo-Alter-Egos. Und auch die habt Ihr nicht direkt im Griff, sondern gebt ihnen lediglich durch Stylusstriche Aktionen wie Laufen, Springen oder Stopp vor – die werden so lange ausgeführt, bis entweder ein Hindernis bremst oder dem Winzling etwas zustößt. Multitasking wird als Grundkönnen Eurerseits vorausgesetzt, denn in den Levels sind stets mehrere Mini-Marios unterwegs, entsprechend wird auch häufiger Teamwork nötig, um Rätsel zu lösen und Hindernisse zu überwinden.

Das klingt nicht zufällig nach einem "Lemmings"-Ableger, doch trotz konsequent und ordentlich umgesetztem Grundprinzip kommt nie die ganz große Begeisterung auf: Zwar erwarten Euch in jeder Welt neue Besonderheiten und Bosskämpfe gegen Donkey Kong sorgen für etwas Abwechslung. Doch auf Dauer beschleicht einen zu Recht das Gefühl, dass hier mehr drin gewesen wäre: So bleibt "Mario vs. Donkey Kong 2" ein guter Knobler, der sein Potenzial aber nicht ausschöpft. *us*



Ulrich Steppberger

Warum hat Nintendo diesen Stilwechsel vollzogen? Okay, der Stylusknobler funktioniert und sieht putzig aus, doch eine echte Fortsetzung im erwarteten Genre wäre mir lieber gewesen. Stattdessen ärgere ich mich, wenn gelegentlich ein Mini meine Kommandos falsch versteht und deshalb ein Level schief geht. Spaß macht's dennoch, nur ein echter Knaller ist's eben nicht.

MARIO VS. DONKEY KONG 2

- » acht Welten mit je neun Levels, einem Bosskampf und einem Minispiel
- » Steuerung nur mit Stylus möglich
- » Grundkonzept orientiert sich klar an "Lemmings"
- » Editor für eigene Levels, die per Internet getauscht werden können

SPIELSPASS 76 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	-
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

Arthur und die Minimoys

In Gestalt von Arthur werdet Ihr auf Däumling-Größe geschrumpft und müsst Euch in der Welt der Minimoys zurechtfinden. Um die zahlreichen Schiebe- und Schalterrätsel zu lösen, ist Teamwork angesagt: So wechselt Ihr beliebig zwischen Arthur und seinen beiden Begleitern. Während der eine z.B. Gestrüpp aus dem Weg schafft, erklimmt der andere Schwindel erregende Höhen. Grafisch und musikalisch wird für eine Filmumsetzung erstaunlich hohe Qualität geboten. Und Spaß macht's obendrein. Fehlerfrei ist das Abenteuer aber nicht: Ständiges Hin- und Hergelatsche zehrt zuweilen an den Nerven. *ak*



INFOS



System	PS2 / PSP / DS
Entwickler	Étranges Libellules, Frankreich
Hersteller	Atari
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1

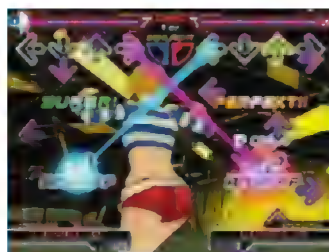
SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 10
Sound	8 von 10

71 von 100

Dancing Stage SuperNOVA

Das inzwischen fünfte "Dancing Stage" auf der PS2 zeigt leichte Ermüdungserscheinungen: So tummeln sich diesmal nur noch zehn (dafür aber gut ausgewählte) Lizenzsongs auf der Scheibe und der Gesamtumfang wurde etwas abgespeckt. Auch die neue Ausrichtung des Karrieremodus lässt den Pfiff einiger früherer Teile vermissen, dafür fallen die Duell-Varianten eine Spur peppiger aus. Letztlich ist aber auch "SuperNOVA" für Serienfans eine feine Erweiterung, Tanzmatten-Novizen bekommen allerdings bei den früheren Episoden "Max" und "Fusion" insgesamt etwas besseres Rhythmusgehopse fürs Geld. *us*



INFOS

System	PS2
Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Action
Termin	März
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

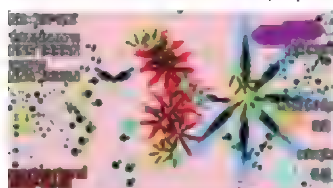
SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	3 von 10
Sound	8 von 10

74 von 100

Every Extend Extra

Q Entertainment verlässt die bewährten Knobel-Pfade und wagt die Handheld-Aufbereitung eines ungewöhnlichen Actionspiels, das ursprünglich als PC-Shareware das Licht der Welt erblickte. In den bildschirmgroßen und audiovisuell gewohnt kunstvoll aufbereiteten Levels ballert Ihr nicht wild rum, sondern agiert selbst als eine Art lebende Bombe – weiter kommt Ihr nur, wenn Ihr gezielt Kettenreaktionen mit vorbeihuschenden Feinden auslöst. Hört sich bizarr an, spielt sich aber gut – wäre da nicht der arg frustige Schwierigkeitsgrad. Extrem knappe Zeitlimits und der Zwang, immer wieder von vorne anfangen zu müssen, machen "E3" zum Fall für Hardcore-Zocker, die auch der knappe Umfang nicht stören dürfte. *us*



INFOS

System	PSP
Entwickler	Q Entertainment, Japan
Hersteller	Buena Vista Games
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

62 von 100

Sid Meier's Pirates!

Mit reichlich Verspätung schickt Take 2 die Freibeuter-Simulation "Pirates!" jetzt auch auf der PSP auf Karibik-Kreuzfahrt – das Xbox-Vorbild erschien bereits 2005. Im Handheld-Format hat sich wenig verändert, wie gehabt schippert Ihr über die Meere, attackiert andere Schaluppen, fechtet Duelle aus, tanzt (zu) häufig mit Gouverneurstöchtern und versucht Euch als Händler. Die meisten Betätigungen sind in kleine Minispiel-Einlagen verpackt, wobei Ihr jetzt bei Schatzsuchen erstmals aktiv über verlassene Inseln wuselt. Das funktioniert alles wie gehabt prima und macht trotz gelegentlicher Nervereien und teilweise nüchterner Präsentation eine Menge Spaß. Die virtuellen Ausflüge des Jack Sparrow schlägt "Pirates!" um Längen. *us*



INFOS

System	Xbox / PSP
Entwickler	Full Fat, USA
Hersteller	Take 2
Genre	Action-Adventure
Termin	16. März
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

80 von 100

The Con

Prügelspiel, mal anders: Bei "The Con" verfolgt Ihr die Keilereien nicht wie gewohnt aus der Seitenansicht, sondern blickt Eurem Fighter über die Schulter – nur bei Würfen schwenkt die Kamera. Passend zur eigenwilligen Perspektive die ungewohnte Steuerung: Laufen können Euch Muckimänner nämlich nicht, dafür elegant zur Seite ausweichen wie die Weltmeister. Für den Story-Modus haben sich die Entwickler ein besonderes Schmankerl einfallen lassen: Vor den Fights setzt Ihr Kohle auf Sieg oder Niederlage Eures Alter Egos. Lasst Euch also ruhig zu Beginn auf die Nase hauen und sahnt dank höherer Quoten beim Comeback richtig ab. Etwas mehr spielerischer Tiefgang hätte "The Con" nicht geschadet. *ms*



INFOS

System	PSP
Entwickler	Sony, USA
Hersteller	Codemasters
Genre	Beat'em-Up
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-2

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

70 von 100

Activision Hits Remixed

Perfekt für Videospieler der ersten Stunde: Fast alle VCS-Klassiker von Activision sowie eine Handvoll Imagic-Titel wurden in originalgetreuer und tadelloser Emulation auf eine UMD gepackt. Jungzockern mag der Charme der meist sehr simplen Oldies aus den frühen Achtzigern verschlossen bleiben, Retrofans freuen sich dafür über kultige Boni wie alte Werbespots. Wer noch Gefühle für seine erste Heimkonsole hegt, sollte sich die Sammlung nicht entgehen lassen. *us*



INFOS

System	PSP
Entwickler	Digital Eclipse, USA
Hersteller	Activision
Genre	Retro-Sammlung
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	1 von 10
Sound	4 von 10

74 von 100

Test-Details

PlayStation 2											
Titel	Wertung	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Arthur und die Minimoys	72	1	–	einstellbar	einstellbar	ProLogic II	–	–	–	mittel	50 Euro
Dancing Stage SuperNOVA	74	1-2	2-8	einstellbar	einstellbar	Stereo	–	–	Tanzmatte	einstellbar	30 Euro
Fast and the Furious, The	60	1-2	2-4	Englisch	Englisch	ProLogic II	X	–	Lenkrad	einfach	60 Euro
Final Fantasy XII	93	1	–	Englisch	Deutsch	ProLogic II	X	–	–	mittel	60 Euro
Ghost Rider	67	1	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	–	–	einstellbar	40 Euro
Pac-Man Rally	57	2	–	–	einstellbar	Stereo	–	–	–	einfach	30 Euro
Test Drive Unlimited	81	1	2-8	einstellbar	einstellbar	Surround	X	X	Lenkrad	mittel	50 Euro

PlayStation 3											
Titel	Wertung	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	Sixaxis	Festplatte	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Def Jam: Icon	77	1-2	2	Englisch	einstellbar	Balken	–	–	–	mittel	62 Euro
Fight Night Round 3	82	1-2	2	Englisch	einstellbar	Vollbild	–	–	–	einstellbar	62 Euro
Formula One Championship Edition	74	1-2	2-11	einstellbar	einstellbar	Vollbild	X	–	Force Feedback Lenkrad	einstellbar	62 Euro
Full Auto 2: Battlelines	72	1-2	2-8	einstellbar	einstellbar	Vollbild	–	–	–	mittel	65 Euro
Genji: Days of the Blade	68	1	–	Englisch	einstellbar	Vollbild	X	X	–	mittel	62 Euro
MotorStorm	82	1	2-12	einstellbar	einstellbar	Balken	X	–	–	schwer	62 Euro
NBA 2K7	84	1-7	2-10	Englisch	einstellbar	Vollbild	–	–	–	schwer	55 Euro
Need for Speed Carbon	80	1-2	2-4	einstellbar	einstellbar	Vollbild	X	–	–	mittel	62 Euro
NHL 2K7	86	1-4	2-8	Englisch	einstellbar	Vollbild	X	–	–	einstellbar	55 Euro
Resistance: Fall of Man	82	1-2	2-40	einstellbar	einstellbar	Vollbild	X	–	–	schwer	62 Euro
Ridge Racer 7	85	1-2	2-14	einstellbar	einstellbar	Balken	X	X	Lenkrad	schwer	62 Euro
Untold Legends: Dark Kingdom	67	1-2	2-4	Englisch	einstellbar	Balken	–	–	–	mittel	62 Euro
Virtua Fighter 5	90	1-2	–	Englisch	einstellbar	Vollbild	–	X	Virtua Stick High Grade	einstellbar	65 Euro
Virtua Tennis 3	88	1-4	–	Englisch	einstellbar	Vollbild	X	X	–	einstellbar	65 Euro

Xbox 360										
Titel	Wertung	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	50 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Def Jam: Icon	77	1-2	1-2	Englisch	einstellbar	Balken	X	–	mittel	70 Euro
Fuzion Frenzy 2	36	1-4	2-4	Englisch	einstellbar	Balken	–	–	mittel	40 Euro
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	90	1-4	2-16	einstellbar	einstellbar	Balken	X	–	mittel	70 Euro
UEFA Champions League 2006-2007	75	1-4	2-8	Deutsch	einstellbar	Vollbild	X	–	einstellbar	55 Euro

Wii												
Titel	Wertung	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Progressiv	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Kororinpa	73	1-2	–	–	einstellbar	Surround	X	X	X	–	schwer	45 Euro
Wing Island	70	1-2	–	–	einstellbar	Surround	X	X	X	–	mittel	45 Euro

PSP								
Titel	Wertung	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Activision Hits Remixed	74	1-2	–	X	–	einstellbar	einstellbar	30 Euro
Con, The	70	1-2	–	X	–	einstellbar	einfach	30 Euro
DTM Race Driver 3 Challenge	84	1-12	2-12	X	–	einstellbar	einstellbar	45 Euro
Every Extend Extra	62	1-2	–	X	–	einstellbar	schwer	40 Euro
Ghost Rider	67	1-2	–	X	einstellbar	einstellbar	einstellbar	35 Euro
Metal Slug Anthology	85	1-2	–	–	–	Englisch	schwer	30 Euro
Sid Meier's Pirates!	80	1-4	–	–	–	einstellbar	einstellbar	40 Euro
Test Drive Unlimited	79	1	2-8	–	einstellbar	einstellbar	mittel	50 Euro

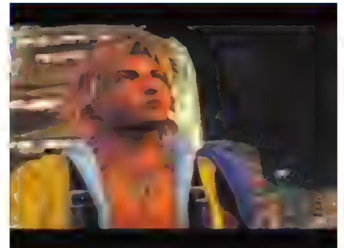
DS								
Titel	Wertung	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Lunar Knights	76	1-4	–	X	Englisch	Deutsch	mittel	35 Euro
Magical Starsign	76	1-6	–	–	–	einstellbar	einfach	40 Euro
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	76	1	–	–	–	einstellbar	mittel	40 Euro

Glossar

Fachbegriffe verständlich erklärt

50 Hz / 60 Hz

Diese Angabe beschreibt die Bildwiederholfrequenz am Fernseher: Europäische PAL-Spiele geben 50 Halbbilder pro Sekunde (entspricht 50 Hz) aus, US- und japanische NTSC-Titel arbeiten mit 60 Halbbildern. Alle modernen TVs stellen beide Formate problemlos dar. Im direkten Zusammenhang steht dabei die Normanpassung: Während die PAL-Norm 576 sichtbare Bildzeilen besitzt, kommt NTSC nur auf 480 Zeilen. Meist werden Spiele jedoch für letztere Norm programmiert. Bei einer nicht angepassten PAL-Konvertierung werden die 480 Zeilen einfach in die hiesigen 576 Zeilen gepackt, was ein gequetschtes Bild samt schwarzen Balken oben und unten ergibt (PAL-Balken – siehe Bild rechts: "Final Fantasy X"). Ebenso kommt ein Geschwindigkeitsverlust von 17% zustande, der aus der Verlangsamung von 60 auf 50 Bilder pro Sekunde resultiert. Allerdings passen die meisten Hersteller ihre Titel an den PAL-Standard an, alle neuen Konsolen bieten alternativ auch einen 60-Hz-Modus an. (Siehe auch "Final Fantasy XII"-Test auf Seite 54)



Aliasing

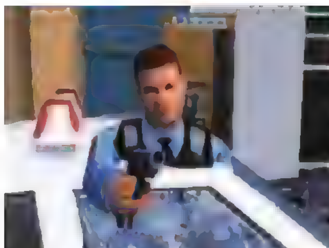


Unter Aliasing versteht man die Bildung von unschönen Pixelkanten (Treppenstufenbildung). Einige Spiele benutzen zur Vermeidung dieses Effekts Anti-Aliasing, das große Kontrastunterschiede zwischen Kanten interpoliert – die Folge ist aber ein unschärferes Bild und ein höherer Rechenaufwand.

Breitbild

Alle neuen Konsolen unterstützen das Breitbild-Format im Verhältnis 16:9 (auch Widescreen genannt), das bei HDTV der Standard ist. Ausnahme bilden hier nur einige Wii-Titel sowie Spiele für die alten Konsolen (PS2, Xbox, Gamecube) – viele besitzen hier noch das klassische 4:3-Format.

Clipping



Beim Clipping werden nicht sichtbare Objekte der Spiellandschaft einfach abgeschnitten, um Rechenzeit zu sparen. Bei unsauberer Programmierung tauchen diese Objekte plötzlich auf oder brechen weg.

Unter Clipping versteht man ebenso eine ungenaue bzw. zu tolerante Kollisionsabfrage, also das Verhalten von Spielobjekten untereinander. Häufig davon ist die Spielfigur betroffen, die komplett oder teilweise in die Umgebung eintaucht. (Bild oben: "DRIV3R")

Draw-In

Dieser Begriff bezeichnet die abgeschwächte Version des Pop-Ups: Objekte ploppen dabei nicht unschön ins Bild, sondern blenden sanft ein.

Force Feedback



Unter Force Feedback versteht man die fühlbare Rückmeldung eines Spiels. In erster Linie kennen Spieler diesen Effekt von der Rumble-Funktion des Controllers (mittels Vibrationsmotoren) oder dem variablen Lenkwiderstand von Force-Feedback-Lenkrädern (Bild oben: Driving Force Pro von Logitech). Der Sixaxis-Controller der PlayStation 3 verzichtet dagegen auf jegliches Force Feedback.

Framerate

Die Framerate (zu deutsch Bildrate) ist eine Angabe, wie oft ein Spiel Bilder (Frames) pro Sekunde erzeugt. Eine stabile bzw. flüssige Framerate wird ab 25 Frames/sec. erreicht. Im besten Falle entspricht die Bildrate der Bildwiederholfrequenz des Fernsehers (50 oder 60 Hz). Siehe auch Ruckeln.

HDTV

'High Definition Television' steht für die kommende Generation des Fernsehens. Die deutlich höheren Bildauflösungen (bis 1920 x 1080 Pixel) sowie der Progressive-Modus ermöglichen ein deutlich schärferes und ruhigeres Bild als bei bisherigem SD (Standard Definition; 720 x 576 Pixel). Alle neuen Konsolen unterstützen HDTV. Ausnahme Wii: Die Konsole beherrscht nur den Progressive-Modus.

HUD

Die Abkürzung für 'Head Up Display' bezeichnet in der Spielewelt die auf dem Bildschirm fest verankerten Anzeigen wie Lebensenergie oder Spielstatus.

KI

Die Abkürzung KI (künstliche Intelligenz) umfasst das Verhalten und die Interaktion von Objekten und Charakteren in der Spielwelt. Das schließt aggressives Gegnergebahren bei Ego-Shootern ebenso ein wie gekonntes Fahrverhalten bei Rennspielen oder der strikte Tagesablauf von Nichtspieler-Charakteren in einem Rollenspiel.

Mip-Mapping

Beim Mip-Mapping werden geringer und höher detaillierte Versionen einer Textur verwendet. Je nach Entfernung zum Spieler zeigt ein Objekt entweder eine hoch- oder niedrigaufgelöste Fassung dieser Textur. Das spart Rechenzeit und Speicherplatz. Bei geschickter Programmierung bemerkt Spieler vom Austausch der Texturen nichts.

Pop-Ups

Wegen eingeschränkter Rechenkapazität werden vom Spieler weit entfernte Objekte und Effekte ausgeblendet. Nähert sich der Spieler dieser Sichtgrenze, bauen sich die Objekte wieder am Horizont auf. Wenn dieser Effekt im Spiel sichtbar ist, spricht man vom Pop-Up. Siehe auch Draw-In.

Progressive (Scan)

Während Standard-TVs nur flimmerbehaftete Halbbilder erzeugen, kommt man beim Progressive Scan in den Genuss von Vollbildern. Dadurch ergibt sich ein flimmerfreies und angenehmeres Bild. Siehe auch HDTV.

Ruckeln

Aufwändige Grafik-Szenarien benötigen große Rechenleistung. Schafft die Hardware die Bildberechnung nicht mehr, bricht die Framerate ein – das Spiel ruckelt anstatt flüssig zu laufen. Siehe auch Slowdowns.

Slowdowns

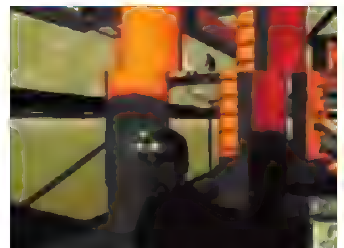
Die Ursache von Slowdowns ist die Gleiche wie beim Ruckeln: zu hoher Rechenaufwand. Doch anstatt ins Ruckeln zu kommen, verwenden manche Spiele den Kniff, das gesamte Spiel zu verlangsamen.

Streaming



Darunter versteht man das gleichzeitige Auslesen von Bild-, Video- oder Spieldaten von einem Datenträger (Disc oder Festplatte) und deren Verwendung im Spiel. Aufwändige Spielinhalte übersteigen die Kapazität des Arbeitsspeichers und müssen deshalb immer wieder nachgeladen werden. Typisches Beispiel für Streaming ist die "Grand Theft Auto"-Reihe (Bild oben).

Tearing



Beim Tearing zerreißt das aktuell dargestellte Bild horizontal, was meist bei schnellen Bewegungen und Kameraschwenks auftritt. Der Grafikprozessor kommt mit der Darstellung des aktuellen Frames nicht mehr nach und springt einfach zur Darstellung des nächsten Bildes. (Bild oben: "Splinter Cell")

Textur

Texturen werden wie Tapeten auf Polygone aufgezogen (Mapping) und verleihen Spielewelten ein realistisches Aussehen. Dazu verändern sie nicht nur die Oberfläche eines 3D-Objekts, sondern auch dessen Oberflächeneigenschaften. So entstehen rauhe oder zerklüftete Strukturen ebenso wie menschliche Gesichtszüge (Bump Mapping, Normal Mapping) oder korrekte Lichtreflexionen (Light Mapping).

5/07
AUSGABE 7 CyberMedia € 3,30
Schweiz sfr 6,60 / [illegible] / Benelux € 3,95

SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE

MOBILE GAMER



79 SPIELE GETESTET

Sony PSP • 28 Spieletests
Dungeon Siege • Pirates!
Test Drive Unlimited • Thrillville

Nintendo DS • 22 Spieletests
Lunar Knights • Magical Starsign
Asphalt Urban GT 2 • Contact

Game Boy Advance • 11 Spiele im Test
Handy • 11 Spiele im Test
Pocket-PC • 7 Spiele im Test



DIE WUNDERWELT DER

SAMMEL-MONSTER

Riesiges Special über die beiden Super-Serien mit Stammbaum und Ausblick 2007
Plus: Pokémon Ranger im Test



Test & alle Levelkarten für DS-Vampirjäger

RATCHET & CLANK

Size Matters: abgedrehter PSP-Shooter mit viel Humor



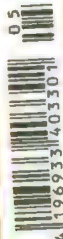
METAL GEAR SOLID
PORTABLE OPS

Snake im Vorab-Test: Der Topspion schleicht sich in die Herzen der PSP-Spieler – nie war er besser als heute!



Großer Test: Rollenspiel-Hit von Square-Enix für den DS





Final Fantasy & Dragon Quest 9

Fantastisch: 7 neue Rollenspiele exklusiv für DS und PSP angekündigt. Wie sie heißen, wer sich freuen darf – wir haben die Infos • **Schon getestet:** Final Fantasy 3 für den DS

ONLINE

The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

360 » Bethesda Softworks » 2. Quartal

Versorgte Bethesda abenteuerlustige "Oblivion"-Helden bisher mit kleineren Zusatzhäppchen, steht in Kürze die erste richtig große Erweiterung an: Hinter "Shivering Isles" verbirgt sich nicht etwa nur eine neue Quest, sondern eine ganze ausgewachsene Dimension! Die betretet Ihr durch ein Portal im Hauptspiel, über das Ihr auch jederzeit wieder zur altbekannten Welt zurückwechseln könnt. Doch am neuen Schauplatz unter der Fuchtel von Sheogorath, Prinz des Wahnsinns, warten eine ganze Menge neuer Erlebnisse auf Euch.

Vor Euch liegt eine rund 30 Stunden dauernde Reise in eine Welt, die etwa ein Viertel so groß ist wie Cyrodiil und sich davon deutlich abhebt: Statt mit einer weitgehend an unsere Realität angelehnten Natur habt Ihr es nun auch mit ungewöhnlicheren Abarten der Fauna zu tun – auch die Lebewesen fallen noch eigentümlicher und kein bisschen weniger gefährlich aus. Natürlich dürfen neue Waffen und frische Missionen (bei denen voraussichtlich 250 zusätzliche Gamerscore-Punkte erreichbar sind) nicht fehlen, zudem sollen Xbox-360-Besitzer von optimierten Grafikroutinen profitieren. Leider konnten wir selbst noch keinen Ausflug wagen, doch wir sind uns sicher: Wer "Oblivion" mochte, für den werden auch die "Shivering Isles" eine Reise wert sein.

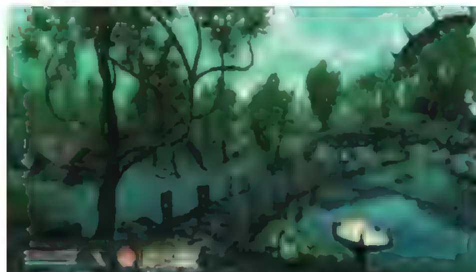


360 In den beiden neuen Regionen Mania und Dementia trefft Ihr auf allerlei gesprächige Charaktere.



360 Gekämpft wird wie bisher: Die Spielmechanik der Erweiterung ändert sich erwartungsgemäß nicht.

Bislang ist die Erweiterung nur für die Xbox 360 angekündigt, wir gehen aber davon aus, dass auch PS3-Rollenspieler nicht außen vor bleiben werden. Weil Microsoft keine DVD-basierten Zusatzinhalte erlaubt, braucht Ihr einen Onlinezugang, um das Abenteuer auf die heimische Festplatte zu laden – Bethesda bietet das Paket vorerst nur auf dem Marktplatz an. Ein Preis dafür steht allerdings bislang ebenso wenig fest wie der exakte Termin – im Frühjahr soll es so weit sein.



360 Die Landschaften der Shivering Isles werden sich deutlich von den "Oblivion"-Umgebungen abheben.

Mad Catz Arcade GameStick

360 » Mad Catz » ca. 60 Euro

HARDWARE • Retro-Fans kennen das Problem: Das Steuerkreuz des normalen Xbox-360-Pads ist so schwammig, dass die exakte Kontrolle von "Pac-Man" & Co. zum Nervenspiel wird. Für Abhilfe soll der Arcade GameStick sorgen, was er aber nur bedingt schafft: Zwar hat der Controller einen waschechten Knüppel, doch der wird analog abgefragt und bietet zu wenig Widerstand. Immerhin ist das Steuerkreuz etwas besser als beim Original-Pad, dafür wurden die Feuerknöpfe denkbar ungünstig angebracht. Obligatorische Extras wie Turbofeuer sind funktionell und okay, der witzige Drehregler kommt allerdings nur bei wenigen Spielen zum Einsatz. Für Eure 60 Euro erhaltet Ihr Freischaltcodes zu "Frogger", "Astropop" und "Time Pilot" – Pech für Euch, wenn Ihr die bereits habt.

Fazit: **Idee gut, Ausführung schwach: Der Arcade GameStick hat zu viele Kinderkrankheiten, um sich wirklich zu lohnen.**

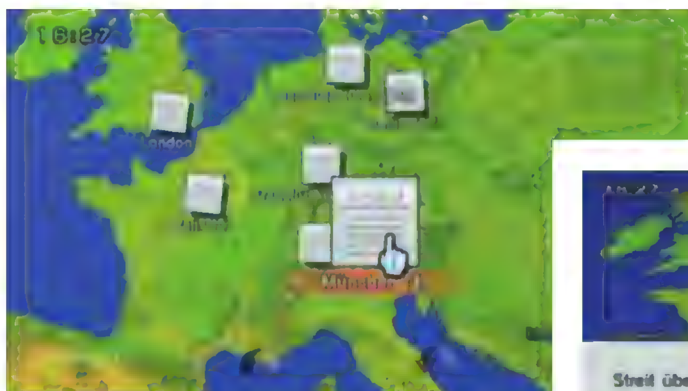


MAN!AC BEWERTUNG ★★☆☆☆

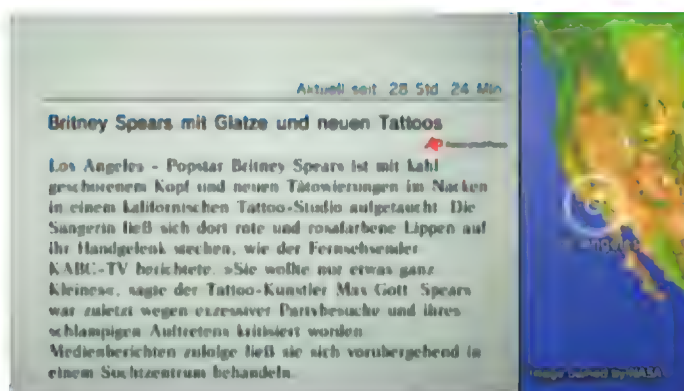
Nachrichten-Kanal

Wii

DOWNLOADS • Ende Januar füllte Nintendo den letzten seit Systemstart noch leer gebliebenen Platzhalter im Wii-Menü – der Nachrichten-Kanal wurde veröffentlicht. Auf Eure Konsole kommt dieser durch ein System-Update, danach könnt Ihr Euch jederzeit schlaumachen, was in der Welt passiert. Beim Start werden kurz die aktuellen Daten überprüft (ansonsten kommt Nachschub per Wii-Connect24 an), dann wählt Ihr im Hauptmenü die Nachrichten-Sparte: Neben geographischem Gesichtspunkt (Land, Kontinent, ganze Welt) wird u.a. in die Rubriken Politik, Sport und Feuilleton sortiert. In den einzelnen Bereichen lest Ihr die Schlagzeilen nach Aktualität angeordnet – ein Klick öffnet die komplette Meldung, deren Schriftgröße Ihr fast stufenlos reguliert. Für die Qualität der Beiträge ist gesorgt, denn Nintendo suchte sich mit der Associated Press einen namhaften Partner. Auf Wunsch dreht Ihr den Globus, um nur Nachrichten aus bestimmten Orten zu finden oder schaltet eine Präsentation an, die im Ticker-Format zusätzlich die entsprechenden Lokalitäten anzeigt.



Wii Auf Wunsch könnt Ihr die Nachrichten nach einzelnen Städten filtern lassen.



Wii Komfortabel zu lesen: Die Schriftgröße ändert Ihr per Tastendruck. Schade: Fotos zu den Meldungen gibt's fast nie.

Die einfache Bedienung und schicke Präsentation gefallen, als Ersatz für echte Nachrichtenmedien ist der Kanal aber (noch) nicht geeignet. Dafür schleichen sich derzeit zu viele Macken ein, so bekommen deutsche User z.B. kaum Sportmeldungen zu sehen. Auch bebilderte Beiträge sind ausgesprochen rar, während amerikanische Wii-Besitzer reichlich davon abkriegen. Trotzdem: Der Anfang ist gemacht und Nintendo verspricht, in absehbarer Zeit ein Optimierungsupdate für Europäer abzuliefern.



Wii Während der automatisch ablaufenden Präsentation kommt Ihr per Knopfdruck zur entsprechenden Meldung.

Nachschub für Xbox Live Arcade

360

GAMES • Microsoft hat dazugelernt und endlich einigermaßen vorausschauende Planungen zum Thema Download-Spiele veröffentlicht: Zehn Titel wurden angekündigt, von denen "Root Beer Tapper" und "Paperboy" bereits erhältlich sind, den Rest findet Ihr in der Liste unten. Das einzige Problem daran: Wann genau was kommt, wurde leider wieder nicht gesagt – wir tippen auf das stets populäre 'bald' als Zeitpunkt.

Spiel	Beschreibung
3D Ultra Minigolf Adventures	Putten im Kleinformat auf teilweise ungewöhnlichen Kursen
Alien Hominid HD	Test auf Seite 82
Band of Bugs	Skurril aussehendes und flottes Strategiespiel
Castlevania: Symphony of the Night	Test auf Seite 83
Catan	Lang erwartete Umsetzung des Brettspiel-Kults
Eets: Chowdown	Spritzige Variante der "Lemmings"-Idee
Luxor 2	"Zuma"-Verwandter mit eigenem Kniff
Worms	Test auf Seite 81

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Worms

360



360 Die Grafik präsentiert sich im von der PSP bekannten aufgehübschten 2D-Stil und setzt die rabiaten Kriecher ideal in Szene.

Die kriegslüsternen Würmer von Team 17 finden auf der Xbox 360 ihre nächste Heimat: Gespielt wird nach den klassischen Regeln, liebgewonnene Attacken wie Bazooka oder die legendären explodierenden Schafe sorgen für Nostalgie und Spaß zugleich. Leider sind in der Grundausstattung nur wenige Umgebungen und Sprachsamples dabei, doch Nachschub gibt's sicher irgendwann als Extra-Download. Nicht fehlen darf dagegen ein Online-Modus, damit Ihr stets genug Leute für gesellige Viererrunden findet. Wer meistens mit Kumpels Krieg spielt, packt auf die Wertung noch einen Zähler drauf.

WORMS

Hersteller Team 17
Preis ca. 10 Euro

FAZIT: Klassischer und skurriler 'Artillerieduell'-Spaß mit hübscher Optik und Online-Unterstützung.

SPIELSPASS

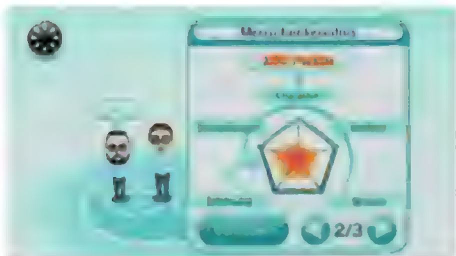


Meinungs-Kanal
Wii

DOWNLOADS • Für viele Wii-Besitzer überraschend blinkte ihre Konsole Anfang Februar erneut blau auf: Der Meinungs-Kanal steht seitdem im Shop umsonst zur Verfügung. Anders als z.B. beim Wetter und den Nachrichten belegt diese Funktion Platz im Konsolenspeicher, 58 Blocks werden dafür benötigt. Wer auf Umfragen steht, der sollte sich den Download gönnen: Regelmäßig könnt Ihr – virtuell vertreten durch Euren Mii – Eure Meinung zu mehreren Themen abgeben. Zwar stehen immer nur zwei Antwortmöglichkeiten zur Wahl, dafür dürft Ihr auch tippen, wie sich wohl die Mehrheit entscheidet. Nach Ablauf der Umfrage wird Euch das Ergebnis in charmanter Weise präsentiert und Ihr könnt eine Hand voll Statistiken über das allgemeine und Euer Verhalten studieren. Der praktische Nutzen des Meinungskanals hält sich in engen Grenzen, ist aber ein prima Gimmick und passt perfekt zum Massenappeal des Wii – und angesichts der knuffigen Aufmachung ist man Nintendo auch nicht böse, dass sie einem so ein gut getarntes Marktforschungswerkzeug verabreichen.



Wii Stimmt ab, indem Ihr Euren Mii auf dem passenden Antwortfeld absetzt.



Wii Witzig: Aus Eurem Abstimmverhalten erstellt der Wii eine Menschenkenntnis-Analyse.



Wii Die Ergebnisse von abgeschlossenen Umfragen werden durch einen putzigen Mii-Massenauflauf präsentiert.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Alien Hominid
360



360 Wo das Alien hinlangt, fließt nicht selten roter Lebenssaft: Die überzogene Cartoon-Gewalt ist reichlich skurril in Szene gesetzt.

Als Flash-Game geboren, auf der PS2 zum Konsolen-Debüt gekommen und nun in der Xbox Live Arcade gelandet: Der gelbe Außerirdische aus "Alien Hominid HD" hat viel erlebt. Jetzt dürft Ihr ihm auch auf der Xbox 360 bei seiner Aufgabe helfen – das Raumschiff von den fiesen Geheimagenten zurückerobern, die es geklaut haben. Spielerisch wird das Ganze in das altbewährte und stets populäre "Metal Slug"-Format gepresst, die Qualität des großen Vorbilds erreicht die Ballerei aber nicht: Dazu fallen nervige und teils unfaire Stellen bzw. Bosse sowie der knochenharte Schwierigkeitsgrad zu sehr ins Gewicht. Auch wenn das gelegentlich zu Frust führt, die durchgeknallte und nicht gerade zimperliche Cartoon-Grafik trägt wesentlich zum Charme des Actionspaßes bei.

Noch mehr Lob gibt's für die gelungenen Beigaben. Besonders die schlicht 'PDA-Game' genannte Singlescreen-Hüpferei macht fast noch mehr Spaß als der Haupttitel – bei extrem abgespeckter Optik wuselt Ihr hier durch zahlreiche Oldschool-Levels, zudem sind zusätzliche Spielstufen per Download bereits fest eingeplant. Andere skurrile Multiplayer-Boni runden das positive Bild ab. "Alien Hominid HD" ist nicht für jedermann, aber auf jeden Fall gelungen.



360 Sieht gewollt lausig aus, ist aber eine bombige Beigabe: das 'PDA-Game'.

ALIEN HOMINID HD
Hersteller Behemoth
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Knackiges und aberwitziges Jump'n'Shoot mit ein paar Macken, aber tollen Boni.

7 von 10

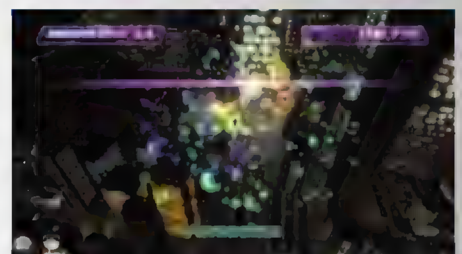
KURZMELDUNGEN



BUSINESS • Greg Canessa, bisher als Group Manager oberster Microsoft-Mann für Xbox Live Arcade, hat das Unternehmen verlassen und wechselt zum kleinen Entwickler PopCap Games (u.a. "Zuma", "Heavy Weapon"). Dort ist er für die weitere Verbreitung der Zwischendurch-Daddeleien auf andere Plattformen zuständig.

DOWNLOADS • Demnächst sorgen Ubisoft und Capcom für spielerischen Nachschub zu ihren Spitzentiteln: Zu "Rainbow Six Vegas" gibt's fünf frische Karten und zwei zusätzliche Spielmodi, "Splinter Cell: Double Agent" wird mit zwei Levels und dem ersten spielbaren weiblichen Charakter der Seriengeschichte ergänzt. Und zu "Lost Planet" stehen insgesamt sieben Karten an, die ersten beiden davon schon im März.

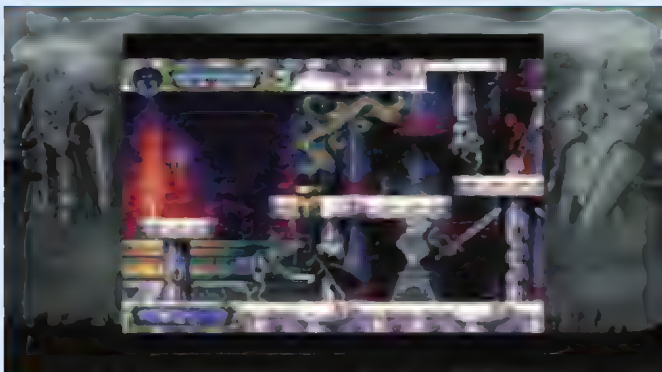
GAMES • Nach "Geometry Wars" arbeitet Bizarre Creations derzeit an einem weiteren Downloadspiel für die Xbox 360: "Boom Boom Rocket" sieht aus wie ein reizvoller Mix aus der "Dancing Stage"-Spielmechanik und einer Feuerwerks-Optik, die deutlich an den PS2-Exoten "Fantavision"erinnert. Als Vertriebspartner wird Electronic Arts dafür sorgen, dass der Titel einem breiten Publikum bekannt wird.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Castlevania: Symphony of the Night

360



360 Alucard schlägt sich durch die altbekannte, liebevoll inszenierten Bitmap-Szenarien – erstmals für PAL-Spieler ohne lästige Balken genießbar.



360 Auch der Original-Soundtrack blieb erhalten – das betrifft sowohl die fantastischen Musikstücke als auch die käsige Dialog-Sprachausgabe.

1997 war "Castlevania" für die PSone ein Meilenstein in der Seriengeschichte: Der Feldzug von Alucard gegen Dracula brillierte im Zeitalter der anbrechenden Polygon-Dominanz mit großartiger Bitmap-Optik, famosem Soundtrack und vielen Neue rungen. So wurde die Erforschung des Gruselschlosses zur komplexen Reise. Auch die unübersehbaren Rollenspiel-Elemente sowie im Laufe des Spiel erlernte Tierformen sorgten dafür, dass "Castlevania" neue Höhen erreichte.



360 Die zuschaltbare Kantenglättung (rechts) fällt subtil aus, ohne den Pixel-Charme zu ruinieren.

Für die Xbox-360-Portierung lockerte Microsoft die strengen Größenbestimmungen ("Symphony" übertrifft mit knapp 100 MB das alte Limit um fast das Doppelte), während die Retro-Spezialisten von Digital Eclipse für eine detailgetreue Emulation sorgten. Alles ist genauso genial und gelungen wie vor zehn Jahren, selbst die Systemeigenheiten blieben erhalten – so speichert Ihr z.B. auf virtuellen Memory Cards. Puristen stürzen sich mit Begeisterung in die originale Pixeloptik, moderne Vampirjäger können eine Kantenglättung zuschalten. So oder so ist "Symphony of the Night" ein neues Highlight auf dem Marktplatz.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Hersteller	Konami
Preis	ca. 10 Euro

SPIELSPASS

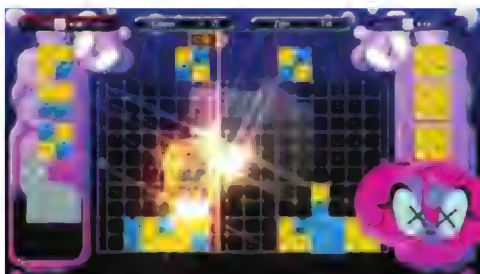
FAZIT: Der Serien-Klassiker im Original-Gewand: grandioses Action-Adventure und Pflichtkauf.

10 von 10

TEST ZUSATZ-INHALTE

Lumines Live!

360



360 Für jeden geschlagenen CPU-Gegner schaltet Ihr ein neues Skin frei.

Endlich sind die noch fehlenden Spieloptionen vom Mizuguchi-Knobelknüller da: Das "vs. CPU"-Pack liefert zehn knackige Duell-Gegner mit dazu passenden Skins, das "Puzzle/Mission Pack" satte 100 Figurenrätsel und 50 Herausforderungen. Beide kosten je 300 Punkte (also ca. vier Euro), die für Fans gut angelegt sind, wobei der Knobel-Zusatz deutlich mehr Spiel fürs Geld bringt. Außerdem könnt Ihr Euch das "Heavenly Star"-Skin für ca. zwei Euro kaufen – lohnen dürfte es sich aber nur für Sammler, denn das wirre Hintergrundvideo lenkt stark vom Geschehen ab.



LUMINES LIVE!

Hersteller	Q Entertainment
Preis	ca. 2 und 4 Euro

NEUERUNGEN
- » zehn CPU-Gegner/Skins
- » 100 Puzzles/50 Missionen
- » spezieller Extra-Skin

LOHNT ES SICH: Für Fans

TEST ZUSATZ-INHALTE

Call of Duty 3

360



360 Auf in den Kampf: Besonders die kostenlose 'Champs'-Karte wird immer noch häufig gespielt.

Activisions Weltkriegs-Shooter erfreut sich ungebrochener Popularität und wird mit reichlich Nachschub versorgt. Sowohl die gratis erhältliche 'Champs'-Map als auch das ca. zehn Euro teure 'Valor'-Pack mit fünf Schauplätzen wurden mit dem Ziel konzipiert, sich von den bekannten Schauplätzen abzuheben. So tummelt Ihr Euch bei den Downloads in räumlich begrenzteren Gebieten, wo der Schwerpunkt mehr auf der Infanterie liegt und Fahrzeug-Einsätze seltener sind. Das ist eine gelungene Abwechslung zu den anderen Maps und lohnt sich für jeden Online-Soldaten.

CALL OF DUTY 3

Hersteller	Activision
Preis	umsonst / ca. 10 Euro

NEUERUNGEN
- » eine Gratis-Karte
- » fünf Bezahl-Maps

LOHNT ES SICH: Pflichtkauf

Xbox Live Arcade

Xbox-360-Besitzer bekommen auf dem Marktplatz günstige Spiele von gestern und heute: Wir zeigen Euch, was das Angebot taugt und welche Schnäppchen sich lohnen.

Als erster Hersteller wagte sich Microsoft schon mit der alten Xbox an das Vorhaben, Zockern via Onlineeinkauf Spiele anzubieten. Das Konzept dahinter: Für kleines Geld gönnt man sich auch mal kleinere oder simplere Titel. Auf der alten Konsole litt die Umsetzung noch an Macken wie z.B. der Notwendigkeit einer eigenen DVD, um überhaupt Zugriff auf die Angebote zu haben. Das alles änderte sich aber mit der Xbox 360: Auf dieser ist der Online-Marktplatz gleich mit eingebaut, so dass jeder onlinefähige Daddler direkt auf das Sortiment zugreifen kann. Zum Start im Dezember 2006 stand ein gutes Dutzend Titel zur Verfügung, inzwischen habt Ihr die Auswahl zwischen 42 Spielen.

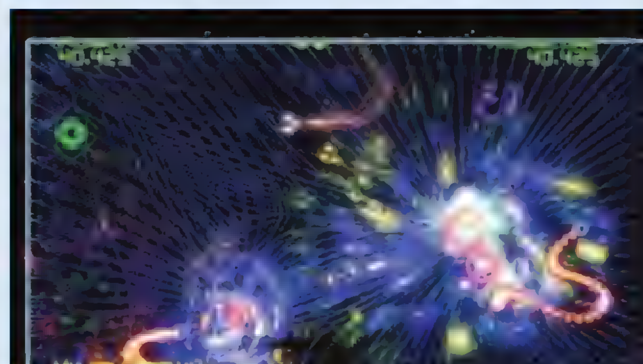
Dahinter steckt allerdings ein Ärgernis, das Microsoft auch durch eigene Aussagen provozierte: Hieß es zeitweilig, man habe so viele Spiele auf Halde, dass man gar nicht wüsste, wohin damit, sieht die Realität anders aus – mehr als eine Neuveröffentlichung pro Woche gibt es nicht. Was auch noch in Ordnung wäre, würde nicht ein hoher Anteil davon aus Retro-Umsetzungen bestehen: Über ein Drittel des Angebots besteht aus mal leidlich attraktiv aufgemotzten, mal gar nicht ergänzten Portierungen von Automatenoldies, für die der verlangte Preis von ca. fünf Euro nicht gerade günstig ist – Online-Rekordlisten hin oder her. Auch bei den Neuentwicklungen blieben wir von Gurken nicht ganz verschont, insgesamt kann sich die Auswahl aber sehen lassen.

Immerhin gelobt Microsoft Besserung, so stehen z.B. die nächsten Monate eine Reihe Hochkaräter an, von denen wir Euch einige auf den vorherigen Seiten bereits vorgestellt haben. Im Folgenden geben wir Euch eine Übersicht über das derzeit erhältliche Aufgebot und picken ein paar Empfehlungen heraus, die einen Kauf auf jeden Fall wert sind. *us*

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Geometry Wars: Retro Evolved

360



360 Action ohne Pause: Wenn auch noch schwarze Löcher ihre Sogwirkung entfalten, wird "Geometry Wars" endgültig zum Spektakel.

Seit dem Start von Xbox Live Arcade erhältlich und immer noch das beste Spiel: Die hyperdynamische Rundum-Ballerei von den "Project Gotham Racing"-Schöpfern Bizarre Creations vereint klassisches Arcade-Flair mit moderner Minimalismus-Optik so genial wie kein zweiter Shooter. Das Grundprinzip wurde von einem alten Bekannten entliehen: Wie bei "Robotron 2084" steuert Ihr Euer Raumschiff mit einem Analogstick, während die Schussrichtung mit dem anderen unabhängig geregelt wird. Intelligent angelegte Alien-Formationen greifen Euch unablässig an, während schwarze Löcher mit ihrer Gravitationswirkung die ganze Umgebung beeinflussen. Das ist simpel, aber effektiv und wird vor allem durch die brillante optische Umsetzung zum Knaller: Obwohl nahezu alle Elemente nur aus simplen Vektor-Linien bestehen, entfesselt "Geometry Wars" bald ein wuchtiges Feuerwerk aus Partikel- und Neoneffekten, das sich sehen lassen kann. Stilvoller lassen sich ein paar Minuten nicht verballern.

GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED
Hersteller Microsoft
Preis 5 Euro

SPIELSPASS 10 von 10

FAZIT: Intensive Simpel-Ballerei im "Robotron 2084"-Stil mit spektakulärer Inszenierung.

Neuentwicklungen

Spiel	Hersteller	Beschreibung	Preis	Wertung
Assault Heroes	Sierra Online	Rundum gelungenes Fahrzeug-Ballern im klassischen Vertikalscroller-Stil, aber mit schicker Neuzeit-Optik.	10 €	8 von 10
AstroPop	PopCap Games	Gelungene Knobelei mit "Magical Drop"-Anleihen, aber ohne Duellmodus und in trister Aufmachung.	10 €	6 von 10
Bankshot Billiards 2	Microsoft	Akkurate und nüchtern in Szene gesetzte Queue-Simulation mit einer Reihe Matcharten, aber für den Preis zu wenig Pfiff.	15 €	5 von 10
Bejeweled 2	PopCap Games	Der klassische Juwelen-Knobler gefällt mit motivierendem Prinzip und vielen Spielmodi, nervt aber mit 'Plötzlich K.o.'-Syndrom.	10 €	7 von 10
Cloning Clyde	Microsoft	Gewitzte Hüpferei mit gelungenen Rätselelementen, aber etwas kurz und lieblos präsentiert.	10 €	6 von 10
Crystal Quest	Stainless Games	Schlichter "Robotron 2084"-Verschnitt mit etwas weniger Geballer – für zwischendurch ganz nett.	5 €	5 von 10
Feeding Frenzy	PopCap Games	Fressen oder gefressen werden: Simple Geschicklichkeitssammelei, die eher für jüngere Zocker geeignet ist.	10 €	5 von 10
Geometry Wars: Retro Evolved	Microsoft	Audiovisuell spektakulär umgesetzte Nonstop-Ballerei, die jeder gespielt haben sollte.	5 €	10 von 10
Hardwood Backgammon	Silver Creek Ent.	Der Brettspiel-Klassiker in kompetenter, wenn auch wenig reizvoll umgesetzter virtueller Form.	5 €	5 von 10
Hardwood Hearts	Silver Creek Ent.	Für Fans des Kartenspiels ideal – die stören sich auch nicht an der nüchternen Aufmachung.	5 €	5 von 10
Hardwood Spades	Silver Creek Ent.	Und noch ein Kartenspiel im Standard-Korsett: Wer's kennt und mag, bekommt eine solide Umsetzung geboten.	5 €	5 von 10
Heavy Weapon	PopCap Games	Poppig gemachte Kriegsballerei: wenig Tiefgang, aber rundum gelungen und vor allem im Team spaßig.	10 €	8 von 10
Hexic HD	Microsoft	Auf jeder Xbox-360-Festplatte als Gratisbeigabe drauf, wäre aber auch für Geld ein wirklich feiner Knobler.	–	9 von 10
Jewel Quest	iWin	Intelligenter und motivierener Nachahmer von "Bejeweled", der mit einem eigenen Kniff überzeugen kann.	10 €	8 von 10
Lumines Live!	Q Entertainment	Der PSP-Denkspielhit macht auch in HD eine tolle Figur – allerdings ist die Basisversion ohne Zusatzkäufe stark begrenzt.	15 €	8 von 10
Marble Blast Ultra	Garage Games	Lenkt eine Kugel durch komplexe Labyrinthe ans Ziel – optisch reichlich altbacken, aber herausfordernd.	10 €	7 von 10
Mutant Storm Reloaded	PomPom Software	Moderne Aufbereitung des "Robotron"-Prinzips mit cooler Optik, das nur hinter "Geometry Wars" zurückstecken muss.	10 €	8 von 10
Novadrome	Buena Vista Games	Trotz solider Technik ein trashiger SciFi-Verschnitt von "Twisted Metal": konfus, holprig zu steuern und weitgehend spaßfrei.	10 €	3 von 10
Outpost Kaloki X	NinjaBee	Sieht kompliziert aus, ist aber schnell kapiert: spaßige Aufbausimulation, in der Ihr eine Weltraumstation betreut.	10 €	7 von 10
RoboBlitz	Naked Sky Ent.	Action-Adventure mit 'Unreal Engine 3'-Optik, dem es aber an Charme und Fundamenten wie guter Steuerung fehlt.	15 €	5 von 10
Small Arms	Gastronaut Studios	Ballerlastiger Verwandter zu "Super Smash Bros.": alleine etwas limitiert, in der Gruppe eine spaßige Angelegenheit.	10 €	7 von 10
Texas Hold 'em	TikGames	Der Pokerwahn kommt auf der Xbox 360 an: kompetente Versoftung der Thematik, aber mit denkbar liebloser Präsentation.	10 €	6 von 10
TotemBall	Microsoft	Simples Action-Adventure, das nur mit der Xbox Live Vision Kamera gespielt werden kann – etwas zickig zu kontrollieren.	–	5 von 10
Uno	Microsoft	Der Kartenspiel-Megahit auf Konsole: dank feiner Online-Einbindung und tadelloser Präsentation sehr launig.	5 €	8 von 10
Wik: Fable of Souls	Reflexive Ent.	Friedfertiges Hüpf-Abenteuer, das mit einer ganz eigenen Präsentation und toller Atmosphäre überzeugt.	10 €	8 von 10
Zuma	PopCap Games	Fordernde und originelle Geschicklichkeitsknobelei, die schnelle Reaktionen und gute Planung verlangt.	10 €	9 von 10

Stand vom 16.02.07

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Heavy Weapon

360



360 Noch geht es verhältnismäßig ruhig zu: In späteren Levels ist der Luftraum vollgestopft mit feindlichen Jets und Helikoptern.

Ihr steuert einen Panzer durch 19 seitwärts scrollende Levels und ballert mit Eurer frei schwenkbaren Kanone alle Feinde weg, die am Boden und in der Luft angreifen. Was anfangs noch lahm wirkt, wird später durch wahre Gegnermassen und Geschosse ganz schön hektisch, bleibt aber immer fair. Online dürft Ihr sogar zu viert in Survival-Modi (aber leider nicht kooperativ) ran. Frustig wird das Geschehen nie, die Bosse fallen gar eine Spur zu simpel aus. Die hübsche Cartoon-Optik zeigt, dass 2D nicht out sein muss und verleiht "Heavy Weapon" eine eigene Note – für unbeschwerte Ballereinlagen empfohlen.

HEAVY WEAPON

Hersteller PopCap Games
Preis 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Unterhaltsame und unkomplizierte Panzer-Cartoon-Knallerei, die auch online Laune macht.



8 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Wik: Fable of Souls

360



360 Zart besaitet, aber akrobatisch: Den flinken Gnom Wik lenkt Ihr mit einer ungewöhnlichen, aber schnell intuitiv werdenden Steuerung.

Eine Alternative zum überwiegend hektischen SciFi-Knall-Bumm ist das Hüpf-Abenteuer "Wik: Fable of Souls": Der namensgebende Winzling springt und hangelt sich mit seiner Zunge auf Plattformen, sammelt Glühwürmchen auf und sorgt dafür, dass sein monströser Begleiter immer Futter bekommt. Das hört sich etwas obskur an, ist aber originelle Unterhaltung, die an den Stil der "Oddworld"-Spiele und die Mechanik klassischer Plattform-Titel erinnert. Neben der Hauptstory sorgen spezielle Rätselaufgaben und eine Hand voll nett gemachter Mini-Herausforderungen für friedfertige Unterhaltung.

WIK: FABLE OF SOULS

Hersteller Reflexive Entertainment
Preis 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Verträumte Single-screen-Hüpferei mit viel Charme und entspannter Atmosphäre.



8 von 10

Retro-Klassiker

Spiel	Hersteller	Beschreibung	Preis	Wertung
Contra	Konami	Knackiger Jump'n'Shoot-Klassiker mit Koop-Modus und abwechslungsreichen Levels.	5 €	6 von 10
Defender	Midway	Frustrierender Baller-Klassiker, dessen ungewöhnliche Steuerung auf der Xbox 360 noch zickiger ausfällt.	5 €	4 von 10
Dig Dug	Namco-Bandai	Buddeln und Monster aufpumpen: zwar immer noch knuffig, aber doch sichtlich gealtert.	5 €	5 von 10
Frogger	Konami	Führt den Frosch über Straße und Fluss in Sicherheit: harmloser Hüpfspaß, der nicht länger fesselt.	5 €	5 von 10
Galaga	Namco-Bandai	Immer noch prima spielbare Shoot'em-Up-Legende, allerdings ohne die Vorzüge der Nachfolger.	5 €	6 von 10
Gauntlet	Midway	Tendenziell chaotische Dungeon-Klopperei, die dank Online-Teamwork noch Reize bieten kann.	5 €	5 von 10
Joust	Midway	Die Straußenjagd ist wegen der kniffligen Kontrolle nichts für jedermann, hält sich aber überraschend gut.	5 €	5 von 10
Ms. Pac-Man	Namco-Bandai	Nicht nur dank mehrerer Labyrinthe deutlich besser als der Vorgänger – die Wahl für nostalgiebewusste Pillenmampfer	5 €	7 von 10
New Rally-X	Namco-Bandai	"Pac-Man" auf Rädern und mit scrollenden Levels: obskurer Oldie, den man nicht wirklich braucht.	5 €	4 von 10
Pac-Man	Namco-Bandai	Doppelt gemoppelt: Wer Geister fressen und Pillen schlucken will, nimmt lieber "Ms. Pac-Man".	5 €	5 von 10
Paperboy	Midway	Nette Idee, nervige Ausführung: zickige Lenkung und viel Auswendiglernerei ärgern.	5 €	4 von 10
Robotron 2084	Midway	Seinerzeit innovatives und noch heute tadellos spielbares Rundum-Geballer für Profi-Zocker.	5 €	6 von 10
Root Beer Tapper	Midway	Originelle Ausschank-Geschicklichkeit mit putziger Aufmachung, aber wenig Tiefgang und etwas nerviger Steuerung.	5 €	5 von 10
Scramble	Konami	Mächtig gealtertes Sidescroll-Shoot'em-Up mit besonders hässlichem Grafik-Update.	5 €	3 von 10
Street Fighter II Hyper Fighting	Capcom	Der Kult-Prügler im Original-Format: Online-Macken und überzogen hoher Schwierigkeitsgrad sorgen für Frust.	10 €	6 von 10
Time Pilot	Konami	Ballern durch die Jahrzehnte: trotz alles andere als intuitiver Rundum-Lenkung prima für eine Runde zwischendurch.	5 €	6 von 10

Stand vom 16.02.07

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Zuma

360



360 Jetzt nur nicht unaufmerksam werden: Habt Ihr erst einmal so viele Kugeln auf dem Bildschirm, sind Präzisionsschüsse äußerst wichtig.

Auf einer Schiene rollen unaufhaltsam bunte Murmeln auf Euch zu, die Ihr loswerden solltet. Dazu schießt Ihr aus der Mitte eigene Klunker auf die Reihe – treffen mindestens drei gleiche zusammen, lösen sie sich auf, mit etwas Geschick erzeugt Ihr weitere Kettenreaktionen. Ein paar Extras sowie immer kniffliger gebaute Laufbahnen für die Bälle sorgen für Abwechslung. "Zuma" wird zwar schnell ganz schön knackig, doch Übung macht den Meister. Ganz so perfekt wie mit der Maus auf dem PC spielt es sich auf der Xbox 360 nicht, doch die Steuerung funktioniert auch mit dem Pad prima.

ZUMA

Hersteller PopCap Games
Preis 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Knifflige und originelle Geschicklichkeitsknobelei mit einfachem Konzept, das lange fesselt.



9 von 10

Virtual Console

Test-Marathon: Wir haben die 53 Spiele-Oldies der Virtual Console unter die Lupe genommen und verraten Euch, ob sie in die Mottenkiste oder auf Euren Wii gehören.

Nintendo lässt sich nicht lumpen: Seit dem Wii-Start am 8. Dezember ist die Auswahl an Virtual-Console-Spielen auf über 50 Titel angewachsen. Somit hat Nintendos Online-Angebot das von Microsoft – welches schon über ein Jahr am Start ist – in puncto Quantität schon jetzt überflügelt. Allerdings bietet das japanische Unternehmen bisher auch ausschließlich Neuauflagen an – Neuentwicklungen wie bei Xbox Live Arcade sucht man (bisher) vergeblich. Der Nachschub an Retrospielen ist aber gesichert: Wöchentlich werden von Big N drei bis vier neue Titel veröffentlicht. Die Verteilung unter den Systemen gestaltet sich bisher allerdings ungleichmäßig: Während für das NES bereits 18 Oldies zur Auswahl stehen, fällt das N64-Portfolio mit 2 Titeln mager aus. Durchwachsen ist auch die Anpassung der Spieleklassiker: Während N64-Titel dank höherer Auflösung um einiges besser aussehen als noch auf dem Modulschlucker, bleiben eventuelle Geschwindigkeitseinbußen und PAL-Balken weiterhin erhalten – nur TurboGrafx-16-Titel glänzen mit NTSC-Tugenden.

Beispielhaft fällt dagegen die Bedienung des Wii-Shops aus: Auch wer keine große Online-Erfahrung hat, lädt sich die Retro-Klassiker dank der benutzerfreundlichen Bedienung mühelos auf die Konsole. Damit die Shoppingtour nicht zum Reinfall wird, sagen wir Euch, welche Spiele ihr Geld wert sind und welche Ihr lieber links liegen lassen solltet. Für jedes System haben wir außerdem eine Retro-Perle herausgepickt und mit einem ausführlicheren Test bedacht. Viel Spaß beim Schmökern und anschließendem Wii-Punkte verprassen! *ak*

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Super Mario 64

N64



Wii Auf dem Wii endlich in scharfer Optik: Die ausgefeilten Levels fordern Euch alles ab – Fingerspitzengefühl, Geschick und ein gutes Auge.

Die 3D-Hüpfpremiere des Klempners ist neben "The Legend of Zelda: Twilight Princess" das bestbewertete Spiel der MAN!AC. Und das hat seine Gründe: Steuerung, Leveldesign und Umfang sind auch heute noch State-of-the-Art. Es macht Spaß wie eh und je, im Schloss der Prinzessin auf Sternejagd zu gehen – zumal die Levels extrem abwechslungsreich ausfallen: Mal erklimmt Ihr einen Berg, dann rutscht Ihr auf dem Hosenboden durch die Schneelandschaft, andernorts durchforstet Ihr düstere Kellergewölbe. Absolutes Highlight sind aber die Bowser-Stages, die Euch regelmäßig ins Schwitzen bringen. Noch heute beißt sich die Konkurrenz die Zähne an diesem Jump'n'Run-Schwergewicht aus. Wer's nicht gespielt hat, sollte dies dringend nachholen!

SUPER MARIO 64
Hersteller Nintendo
Preis 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Dank exzellenter Spielbarkeit und zeitlosem Leveldesign ein Pflicht-Download.

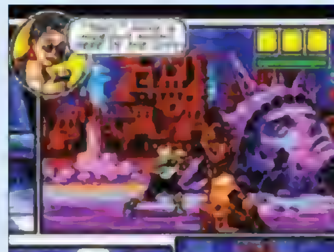
10 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Comix Zone

Mega Drive

Unvergleichlich: Der Cartoon-Prügler "Comix Zone" gehört zu den stilvollsten Spielen der 16-Bit-Ära. Ihr kloppt Euch – gefangen in einem Comic – Bild für Bild mit gezeichneten Schurken. Dabei vermöbelt Ihr Gegner mit Faustschlägen oder Kick-Combos. Unterstützend zur Seite steht Euch Euer Haustier – eine Ratte. Diese lasst Ihr via Knopfdruck auf Bösewichte los oder löst mit ihr kleine Rätsel. So beschädigt Ihr z.B. elektrische Anlagen, indem Ihr Euer Haustier daran knabbern lasst. Für Fans der "Viewtiful Joe"-Spiele ein Muss!



COMIX ZONE
Hersteller Sega
Preis 8 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Schwere, aber äußerst ästhetische Comic-Klopperei mit toller Grafik und witzigen Ideen.

8 von 10

N64

Spiel	Hersteller	Beschreibung	Preis	Wertung
Mario Kart 64	Nintendo	Wegen gewöhnungsbedürftiger Steuerung nicht der beste "Mario Kart"-Ableger, zu mehreren aber ein grandioses Spektakel.	10 €	8 von 10
Super Mario 64	Nintendo	Marios 3D-Debüt ist auch heute noch ein Pflicht-Zock – der etwas bockigen Kamera zum Trotz. Das Leveldesign ist einfach top!	10 €	10 von 10

MEGA DRIVE

Spiel	Hersteller	Beschreibung	Preis	Wertung
Altered Beast	Sega	Hinter der (zu Mega-Drive-Zeiten) schillernden Fassade steckt ein durchwachsener Sidescrolling-Prügler.	8 €	3 von 10
Bonanza Bros.	Sega	Witzige 'Einbrecher-Sim' mit 2D-Stealth-Einlagen und minimalistischer Grafik.	8 €	6 von 10
Columns	Sega	Zeitloses Futter für die grauen Zellen – auch wenn es die Klasse eines "Tetris" nicht erreicht.	8 €	7 von 10
Comix Zone	Sega	Kunstvolle Comic-Zankerei – knackig schwer, aber auch herrlich anzusehen.	8 €	8 von 10
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Sega	Spaßiger "Puyo Pop"-Klon: neben "Columns" das derzeitige Rätsel-Highlight – sieht zudem einfach putzig aus.	8 €	7 von 10
Ecco the Dolphin	Sega	Geruhsames Unterwasser-Abenteuer mit teils heftigem Schwierigkeitsgrad. Nett, aber kein Hit.	8 €	6 von 10
Gain Ground	Sega	Archaisches, eintöniges Fantasy-Gemetzel aus der Top-Down-Perspektive.	8 €	2 von 10
Golden Axe	Sega	Einst Kult, heute nur noch solide: Side-scrolling-Action mit etwas zuckeligen Animationen.	8 €	4 von 10
Gunstar Heroes	Sega	Effektgespicktes Jump'n'Shoot mit netten 3D-Effekten – zuweilen sehr chaotisch und frustig. Zu zweit eine explosive Gaudi.	8 €	6 von 10
Ristar	Sega	Geheimtipp: putziges Jump'n'Run mit einem noch putzigeren Stern in der Hauptrolle.	8 €	6 von 10
Sonic the Hedgehog	Sega	Igel auf Speed: Das Hochgeschwindigkeits-Jump'n'Run krankt etwas an schwammiger Steuerung und Leveldesign-Macken.	8 €	6 von 10
Space Harrier 2	Sega	Gnadenlos veralteter Shooter, an dem höchstens Retro-Fans ihren Spaß haben.	8 €	2 von 10

SNES

Spiel	Hersteller	Beschreibung	Preis	Wertung
Donkey Kong Country	Nintendo	Fest für die Sinne: Auch heute ist die Dschungel-Hatz noch ein Augen- und Ohrenschmaus.	8 €	8 von 10
F-Zero	Nintendo	Betagtes, aber flottes Rennspektakel.	8 €	6 von 10
R-Type III: The Third Lightning	Irem	Cleverer Shooter mit netten 3D-Spielereien. Traditionell gestaltet sich die Ballerei sehr schwer, motiviert aber ohne Ende.	8 €	8 von 10
SimCity	Nintendo	Urbane Aufbausimulation, die sich auch ohne Maus überraschend gut spielen lässt.	8 €	5 von 10
Street Fighter II: World Warrior	Capcom	Kultiges Beat'em-Up, das verglichen mit seinem Turbo-Nachfolger nicht in die Gänge kommt.	8 €	6 von 10
Super Castlevania 4	Konami	Optisch kein Highlight, spielerisch jedoch gelungene Peitschenschwingerei.	8 €	7 von 10
Super Mario World	Nintendo	Perfekte Spielbarkeit, riesiger Umfang, viel zu entdecken: ein Jump'n'Run-Gedicht!	8 €	10 von 10
Super Probotector: Alien Rebels	Konami	Dank exzellentem Leveldesign, hervorragender Spielbarkeit und Koop-Modus auch heute noch ein Hit.	8 €	9 von 10
Toejam & Earl	Sega	Hippe Präsentation – dezent ödes Spiel.	8 €	5 von 10

TURBOGRAFX-16

Spiel	Hersteller	Beschreibung	Preis	Wertung
Alien Crush	Hudson	Flipper ohne Scrolling ist heute witzlos.	6 €	3 von 10
Bomberman '93	Hudson	Im Multiplayer-Modus mit vier Kollegen ein Bombenspaß – Pflicht für gesellige Zocker.	6 €	8 von 10
Bonk's Adventure	Hudson	Einfach gestricktes Jump'n'Run, das viel Charme aus seinem Urzeit-Kopffüßer zieht.	6 €	6 von 10
Dungeon Explorer	Hudson	Für Nostalgiker: In die Jahre gekommener Dungeon-Crawler à la "Gauntlet".	6 €	4 von 10
Military Madness	Hudson	Urahn des rundenbasierten Strategiespiels mit Hexfeldern – immer noch sehr spaßig.	6 €	7 von 10
Motoroader	Hudson	"Micro Machines" in schlecht.	6 €	2 von 10
New Adventure Island	Hudson	Ziemlich knifflige, altbackene Hüpferei – da gibt's heute bessere Alternativen.	6 €	4 von 10
R-Type	Irem	Zeitlos geniale Horizontal-Ballerei.	8 €	8 von 10
Super Star Soldier	Hudson	Flotter Vertikal-Shooter mit haufenweise Waffen und fiesen Rücksetzpunkten.	6 €	6 von 10
Soldier Blade	Hudson	Grafisch ordentlich aufgepeppter Nachfolger zu "Super Star Soldier" – hart, aber spaßig.	6 €	7 von 10
Victory Run	Hudson	Altertümliches Rennspiel mit Zuckel-Optik.	6 €	2 von 10
Vigilante	Hudson	Skinheads haben Madonna entführt! Ihr sollt sie mittels öder Kloppereien retten. Pfff...	6 €	2 von 10

NES

Spiel	Hersteller	Beschreibung	Preis	Wertung
Baseball	Nintendo	Grafisch schlichte Keulenschwingerei, die zu zweit (kurzfristig) Laune macht.	5 €	3 von 10
Donkey Kong	Nintendo	Wenig umfangreiche, aber launige Hüpferei.	5 €	5 von 10
Donkey Kong Jr.	Nintendo	Komplexer als der Vorgänger – aber auch nicht ganz so simpel-spaßig.	5 €	5 von 10
Excite Bike	Nintendo	Damals ein Hit, heute nur noch ein leidlich spannendes 2D-Motorrad-Rennspiel.	5 €	3 von 10
Gradius	Konami	Beinharter, kultiger Horizontal-Shooter.	5 €	7 von 10
Ice Hockey	Nintendo	Gleichermaßen beliebtes wie rasantes Eishockey, das heute dezent chaotisch anmutet.	5 €	5 von 10
Kirby's Adventure	Nintendo	Unheimlich charmantes Hüpfabenteuer mit dem rosafarbenen Verwandlungskünstler .	5 €	7 von 10
Mario Bros.	Nintendo	Oldschool-Jump'n'Run, an dem Solospieler schnell die Lust verlieren – zu zweit launig.	5 €	4 von 10
Pinball	Nintendo	Fünf Euro für einen Tisch, der zudem wenig prickelnd ausfällt – das geht nicht klar.	5 €	1 von 10
Soccer	Nintendo	Spaßfreies Gebolze mit Krampf-Steuerung.	5 €	1 von 10
Solomon's Key	Tecmo	Nette Mixtur aus Jump'n'Run und Geschicklichkeit – teils ziemlich knifflig.	5 €	5 von 10
Super Mario Bros.	Nintendo	Zeitlose Hüpfkost, die das Jump'n'Run-Genre prägte wie keine zweite.	5 €	8 von 10
Tennis	Nintendo	Antiquiertes Tennis, das kein Mensch braucht.	5 €	2 von 10
The Legend of Zelda	Nintendo	Spielerisch etwas in die Jahre gekommenes Abenteuer mit extra viel Retro-Charme.	5 €	5 von 10
Urban Champion	Nintendo	Sehr limitierter Simpel-Prügler, der nur durch seine humorvolle Inszenierung punkten kann.	5 €	2 von 10
Wario's Woods	Nintendo	Durchschnittlicher Puzzler, der einiges an Übung erfordert.	5 €	5 von 10
Xevious	Namco	Vertikal-Shooter für Nostalgiker.	5 €	2 von 10
Zelda II: The Adventures of Link	Nintendo	Sehr gewöhnungsbedürftiger Ableger der Kult-Serie, an dem nur Fans mit Nerven aus Drahtseilen ihre Freude haben.	5 €	4 von 10

Stand vom 16.02.07

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Super Probotector: Alien Rebels

SNES

Zeitloses Jump'n'Shoot, das auch heute mit brachialer Nonstop-Action und grandiosem, abwechslungsreichem Leveldesign begeistert. Während im Rest der Welt "Contra"-Spieler mit Söldnern ballern, schießen sich deutsche Spieler mit Robotern durch die knackig-fordernden Abschnitte. Neben der klassischen Seitenansicht haben auch zwei Levels in Vogelperspektive ihren Weg auf das Modul gefunden, welche die 3D-Fähigkeiten des SNES eindrucksvoll demonstrieren. Gekrönt wird dieses Meisterwerk durch fette Endbosse und Surround-Effekte.



SUPER PROBOTECTOR: ALIEN REBELS
Hersteller Konami
Preis 8 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Perfekt spielbares Action-Feuerwerk mit hervorragendem Koop-Modus – für Frustresistente.

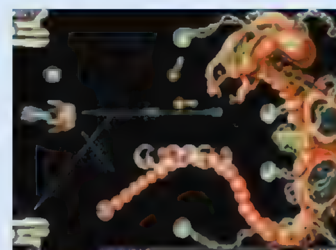
9 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

R-Type

TurboGrafx-16

Normalerweise schlagen TurboGrafx-16-Spiele mit sechs Euro zu Buche. Warum also kostet "R-Type" acht? Erklärungsversuch: Die Umsetzung des Automaten erschien auf Konsole in zwei Häppchen mit jeweils vier Levels. Via Virtual Console ordert Ihr Euch jedoch das komplette Acht-Gänge-Menü auf die Platte. Und das mundet heute immer noch köstlich: liebevoll angerichtete Levels, ein peppiges Waffensystem, spektakuläre Bosse – gewürzt mit deftigem Schwierigkeitsgrad. Ein Action-Mahl der Extraklasse!



R-TYPE
Hersteller Irem
Preis 8 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Ausgeklügelte Levels und top Spielbarkeit – ein Sidescroll-Shooter für Gourmets.

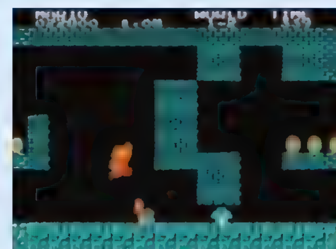
8 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Super Mario Bros.

NES

Der Grundstein für alle weiteren 2D-Hüpfausflüge des Nintendo-Maskottchens hat kaum etwas von seinem Charme eingebüßt. Obwohl das NES-Debüt des Latzhosenträgers mittlerweile über 20 Jahre alt ist, springt Ihr den Gumbas immer noch punktgenau auf die Rübe und weicht elegant Bowsers Feuerattacken aus. Zwar legte "Super Mario Bros. 3" in allen Belangen noch eins drauf, solange dies aber noch nicht zum Download verfügbar ist, stellt der Erstling das absolute Highlight des NES-Sortiments dar.



SUPER MARIO BROS.
Hersteller Nintendo
Preis 5 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Ein Stück Geschichte: Jump'n'Run-Kleinod der 80er, das man einfach gespielt haben muss.

8 von 10

IMPORT



Knüppelkampf – drei Arcade-Sticks für die PS3



Japanische Prügelenthusiasten haben die Wahl – gleich drei Arcade-Sticks für die PS3 wollen Spielhallengefühl ins Wohnzimmer bringen. Die preisgünstigste Variante für umgerechnet 38 Euro, der 'Fighting Stick 3', kommt vom Zubehörspezialisten Hori und bietet zwölf Buttons plus Turbo-Umschalter. Sega selbst liefert mit dem 'Virtua Stick High Grade' für 62 Euro den offiziellen Stick zur Nobelkeilerei "Virtua Fighter 5" – beim Probespiel auf der Tokyo Game Show 2006 leistete uns eine frühe Version des edlen Zubehörs beste Dienste. Wiederum von Hori kommt mit dem 'Real Arcade Pro Stick 3' für 70 Euro die teuerste Variante. Europäische PS3-Besitzer dürfen sich immerhin geringe Hoffnungen auf die Veröffentlichung des Sega-Modells machen.

"Final Fantasy" macht mobil: sechs neue Handheld-Spiele

20 Jahre "Final Fantasy" – Square Enix versüßt das Jubiläum mit einer Reihe neuer Handheld-Games. PSP-Rollenspieler freuen sich über das Action-RPG "Crisis Core: Final Fantasy VII" sowie die Taktik-Tüftelei "Final Fantasy Tactics: The Lion War". Ebenfalls für PSP erscheinen die grafisch aufpolierten Neuauflagen von Teil 1 und 2 – beide tragen den Namenszusatz "Anniversary Edition". Doch DS-Spielern muss nicht bange sein: Erlebt in "Final Fantasy XII: Revenant Wings" die Fortsetzung des famosen PS2-Abenteuers oder beschäftigt Eure grauen Zellen mit "Final Fantasy Tactics Advance 2: The Sealed Grimore". Welche Titel nur in Japan veröffentlicht werden und welche den Sprung in PAL-Gefilde schaffen, ist zurzeit noch nicht entschieden.



Magical Sound Shower



Wenigstens in einem Land weiß man Segas Ferrari-Raserei zu schätzen: Vor kurzem erschien mit "OutRun 2 SP" für die PS2 die Japan-Fassung des hier zu Lande sträflich ignorierten "OutRun 2006: Coast 2 Coast". Die Wartezeit wurde Fernost-Flitzern mit einigen Verbesserungen versüßt: So bügelten die Entwickler Bildratenschwankungen aus und erweiterten den Soundtrack. Apropos Soundtrack: Neben der normalen Fassung können Fans zu mehreren limitierten Fassungen greifen. Bei denen sind je nach Größe des Geldbeutels eine oder satte zwölf CDs (ca. 120 Euro) voller Spielemusik sowie eine DVD mit Clips perfekt gespielter Runden der Originalautomaten dabei.

10 IMPORTANT IMPORTS



Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

Titel	Hersteller	System	Preis	Land	Datum
Fatal Fury Battle Archives 2	SNK Playmore	PS2	40 €	Japan	im Handel
Monster Hunter Portable 2nd	Capcom	PSP	40 €	Japan	im Handel
Trigger Heart Exelica	Warashi	Dreamcast	45 €	Japan	im Handel
Karous	Milestone	Dreamcast	45 €	Japan	8. März
Armored Core 4	Sega	PS3 / 360	55 €	USA	20. März
Cooking Mama: Cook Off	Majesco	Wii	45 €	USA	20. März
Shining Force EXA	Sega	PS2	45 €	USA	20. März
Hokuto no Ken	Sega	PS2	50 €	Japan	29. März
Kingdom Hearts 2 Final Mix+	Square-Enix	PS2	50 €	Japan	29. März
Bladestorm: The Hundred...	Koei	360	55 €	Japan	31. März

Trio infernale für die PSP

Wer die "Gradius Collection" schätzt, der wird sich über drei neue Konami-Titel für die PSP freuen: In Japan sind seit Ende Januar die Retro-Kollektionen "Salamander Portable", "Parodius Portable" und "Twin-Bee Portable" für je 40 Euro erhältlich. Das famose Trio beschert Liebhabern von 2D-Ballerspielen kompetente Umsetzungen von jeweils fünf Spielen – mit von der Partie sind die originalgetreuen Arcade-Fassungen sowie drei aufgehübschte MSX- und Game-Boy-Versionen. Während die Spiele über jeden Zweifel erhaben sind, wurde am Bonusmaterial gespart; außer jederzeitigem Speichern bietet Konami lediglich eine Musik-Jukebox. Mit einer Europa-Veröffentlichung ist leider nicht zu rechnen.



PSP Seltener Gast: Der kultige Horizontal-Shooter "Xexex" findet sich auf der "Salamander"-Kollektion.



IMPORT-TICKER +++ Neue Virtual-Console-Spiele: Seit kurzem sind in Japan die Titel "Super Ghouls'n Ghosts", "Romance of the Three Kingdom 4", "Tales of the Monster Path" erhältlich +++ Konami kündigt auf der Arcade-Messe AOU den 2D-Horizontal-Shooter "Otomedius" an +++ Neue Inhalte zum Xbox-360-Rollenspiel "Blue Dragon": Japaner freuen sich nach einem Download über zwei zusätzliche Schwierigkeitsgrade und einen neuen Spielmodus +++ Milestone ("Chaos Field", "Radilgy") gibt die Entwicklung eines neuen Titels bekannt – Details sollen bald folgen +++

Ar Tonelico Melody of Elemia

INFOS
System PS2 (US-Import)
Entwickler Gust, Japan
Hersteller NIS America
Genre Rollenspiel
D-Termin nicht geplant

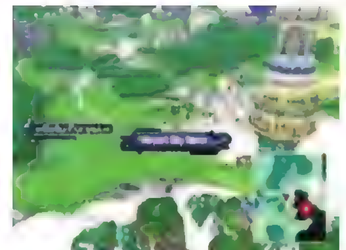
FAZIT
Extrem altbackenes, aber charmantes Fernost-Abenteuer für Genre-Liebhaber.

Neben Rollenspielen, virtuellem Angelausflug und allerlei Skurrilitäten erfreuen sich im Land des Lächelns auch 'Dating-Sims' großer Beliebtheit – vielleicht weil ein 'Otaku' im echten Leben kaum attraktive Damen zu Gesicht bekommt... Oder aber schlicht und ergreifend, weil es den Video-Charmeuren allzu viel Freude bereitet, dralle Manga-Mädels mit virtuellem Charme um den Finger zu wickeln. Japan-Entwickler Gust bedient sich für die Inszenierung seines SciFi-Rollenspiels "Ar Tonelico" eifrig bei den Tugenden des Mattscheiben-Techtelmechtels: Zwar entstammt Held Lynel einem edlen Rittergeschlecht, und für gewöhnlich thront er zusammen mit seinen Waffenbrüdern bzw. -schwestern in wolkennaher Höhe und über dem Rest der Welt – aber als der luftige Stammsitz der himmlischen Wächter von Bestien aus den Niederungen einer virtuellen Existenzebene überrannt wird, verschlägt es Euren Recken auf die Menschenwelt. Derart unsanft und nach einer dramatischen Bruchlandung Eurem gewohnten Umfeld entrissen, seid Ihr auf jede Hilfe angewiesen, die Ihr kriegen könnt. Vor allem auf die Unterstützung kybernetischer Sängerinnen zählt Euer Alter Ego, denn mit ihrem ohrenbetäubenden 'Tralala' zerfetzen die feschen Androiden-Damen nicht nur Nerven bzw. Gewebe Eurer Feinde – wahlweise möbelt Ihr Gesang auch Lebensenergie bzw. Statuswerte der Gruppenmitglieder auf. Weil die Ladys aber nicht nur körperlich äußerst zerbrechlich, sondern auch psychisch zart besaitet sind, müsst Ihr sie nach allen Regeln der Kunst umgarnen und ihnen im Rastzplatz-Menü über umfangreiche Dialog-Optionen Honig ums Zuckerschnütchen schmieren. Ähnlich gut macht es sich, wenn ihre Eure musikalische Begleiterin im Kampf gegen das gröbste Unbill verteidigt – trotz der Defensiv-Tricks ein echter Knochenjob.



PS2 Die Gesänge Eurer Androiden-Gefährtin schleudern mächtige Energie auf den Gegner – oder aber sie heilen und beschützen die gesamte Gruppe.


PS2 Lästiges Gelatsche ade: Städte bereist Ihr ebenso über eine Karte...

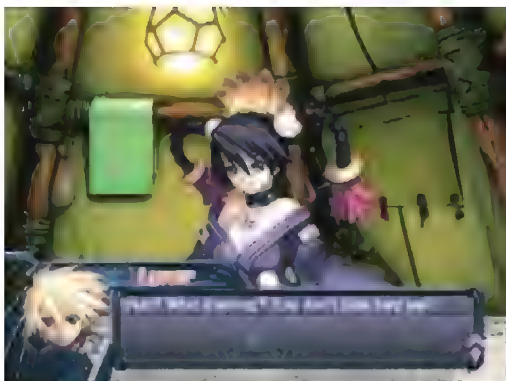

PS2 ...wie die Oberwelt. Letztere ist das einzige 3D-Element im Spiel.

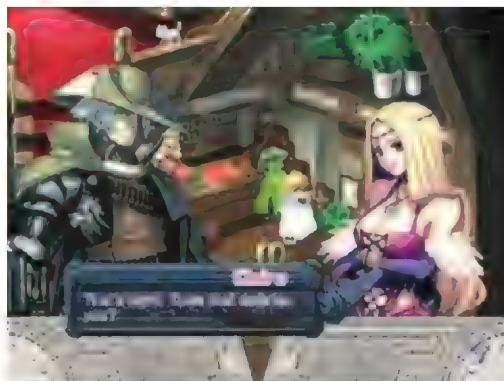

PS2 Der transparente Ring im Hintergrund macht müde Wanderer wieder munter: Hier wird gepennt, gequatscht und gespeichert.

Sing mit uns!

Aber der Einsatz von Männern und Muskeln zum Wohle der holden Schönen zahlt sich aus: Während sich Lynel und seine Mitstreiter in klassischer Genre-Manier Runde für Runde per Menü über reichlich Monstrositäten hermachen, fiebert die so beschützte Maid in der letzten Reihe förmlich ihrem Einsatz entgegen. Anders als ihre Kollegen darf die Sängerin ihre Fähigkeiten nämlich jederzeit einsetzen – genügend Magiepunkte vorausgesetzt. Drückt einfach die Dreieckstaste, und schon stellt Euch die schnucklige Zauberin ein ganzes Sammelsurium mystischer Weisen zur Wahl. Habt Ihr Euch für einen Song entschieden, trällert die Bardin munter drauflos und verstärkt das Lied (auf Kosten ihrer magischen Energie) so lange, bis Ihr es durch das nächste Button-Kommando auslöst – dann fliegen die Fetzen (oder die Heilkräfte)! Von der Stimmgewalt der Cyborg-Damen abgesehen bietet "Ar Tonelico" charmante, aber wenig inspirierte Genre-Standards: Rundenkämpfe in der Zeichentrick-Horizontalen, größtenteils unscheinbare, handgepinselte Hintergrundgrafiken und ein stolzes Sammelsurium von magischen Weisen, Spezialfertigkeiten, Gegenständen sowie aufrüstbaren Waffen lassen das Herz traditionsbewusster Rollenspieler höher schlagen – zumindest dann, wenn sie sich mit dem anspruchslosen Schwierigkeitsgrad und dem meist geradlinigen Leveldesign anfreunden können. Immerhin bekommen sie dafür eine einfühlsam erzählte Geschichte aufgetischt. *rb*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com


PS2 Sind sensibel und verlangen im Camp-Menü nach viel Zuspruch: eure sangesfreudigen Begleiterinnen.


PS2 Klassisch: Gewichtige Dialoge werden durch große Charakter-Porträts aufgelockert.

AR TONELICO
» gezeichnete 2D-Spielwelt und -Figuren
» Erstauflage mit 52-seitigem Art-Book
» neuartiges Gesangs- und Dialog-Feature

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	2 von 10
Sound	7 von 10

70 von 100

Legend of Heroes 3

INFOS
System PSP (US-Version)
Entwickler Nihon Falcolm, Japan
Hersteller Namco Bandai
Genre Rollenspiel
D-Termin nicht bekannt

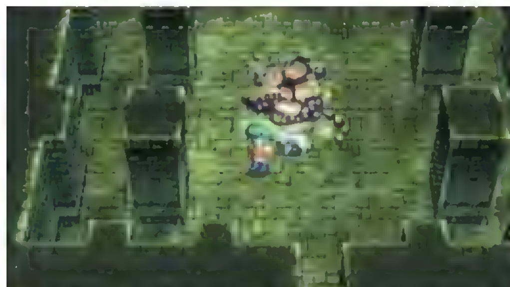
FAZIT
Nichts Neues aus Fernost: handwerklich gelungenes, aber fantasieloses Abenteuer.

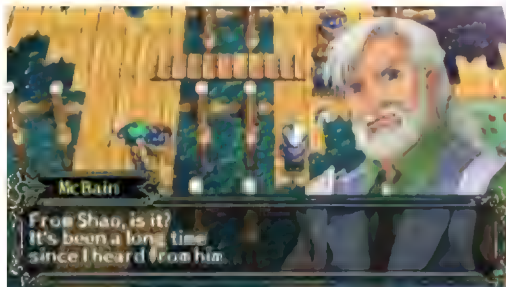
Und noch ein Rollenspiel rund ums Klampfen, Tröten und eitel Lalala: Ähnlich wie beim ebenfalls in dieser Import-Rubrik getesteten "Ar Tonelico" dreht sich bei "Legend of Heroes 3" alles ums Musikerhandwerk – oder zumindest einiges, denn den selben Einfluss aufs Spielsystem wie beim Gust-Titel haben die "Legend of Heroes"-Songs nicht. Vielmehr stellen sie die Motivation für Euren Helden, das Große Abenteuer zu wagen: Wie sein grantiger Opa McBain ist Teenie-Wuschellocke Forte ein Barde – was also liegt näher, als mitsamt Jugendfreundin Una (bis über beide Ohren in Forte verknallt), Wauwau (stürzt sich ebenfalls beherzt ins Gefecht) und Opi die weite Welt zu bereisen, um nach dem musikalischen Vermächtnis seiner Vorväter zu stöbern?

Auch das dritte "Legend of Heroes" bleibt der Serienlinie treu: Von den rundenweise ausgetragenen Menü-Scharmützeln über die possierlichen Kopffüßer bis hin zur beschaulichen Dreiviertel-Perspektive setzt man einmal mehr auf alte Werte. Das Ergebnis ist herzlich uninspiriert, aber ebenso flüssig wie funktionell – bei der bislang kleinen und eher bescheidenen Auswahl an PSP-Rollenspielen immerhin etwas. Für die Gestaltung der dreidimensionalen Hintergründe hat man sich besonders viel Mühe gegeben: Saftig grüne Wiesen, herrlich hochaufgelöste Felstexturen und detailverliebt arrangiertes Mauerwerk machen ebenso Laune wie die sich zwar etwas zu oft wiederholenden, aber gelungenen Fernost-Kompositionen. Die gezeichneten Pummelhelden und Minimonster dagegen laden zwar nicht zum ausgiebigen Bestaunen ein – aber schicker als so manch ein auf der PSP beheimateter, kruder Polygonheld sind sie allemal. Einen dicken Rüffel verdienen die Entwickler allerdings für die manchmal geradezu lächerlich sparsamen Hampelmann-Animationen Eurer Protagonisten und die Unfähigkeit, die ohnehin reichlich platten Dialoge anständig ins Englische zu übersetzen. So manche Textbox müsst Ihr dreimal lesen, bevor ob des kruden Text- und Grammatikwusts endlich der Groschen fällt. Wer sich damit abfindet, der sieht einem routiniert gestrickten, aber ansprechenden Abenteuer entgegen. *rb*



PSP Zieht den Monsteraffen einen Scheitel und hetzt Ihnen Wauzi auf den pelzigen Hals! Die Kämpfe gehen leicht, aber etwas gelangweilt von der Hand.


PSP Bei Erkundung der Spielwelt bleiben Fortes Freunde unsichtbar, nur sein treuer Schoßhund darf sich zeigen.



PSP Können sich trotz harscher Wortgefechte gut leiden: Forte und sein Großvater McBain.

LEGEND OF HEROES 3
» 3D-Landschaft, 2D-Figuren
» bis zu sechs Charaktere in der Gruppe
» keine manuell justierbare Kamera

SPIELSPASS

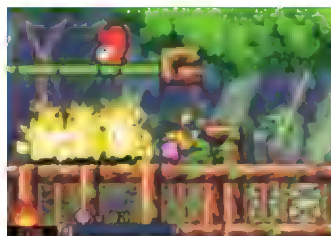
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

68 von 100

Kirby: Squeak Squad

INFOS
System DS (US-Version)
Entwickler HAL, USA / Flagship, Japan
Hersteller Nintendo
Genre Jump'n'Run
D-Termin nicht bekannt

FAZIT
Zuckersüßes, mit Verwandlungen gespicktes Hüpf-Abenteuer des Kult-Knödels – zu einfach.


DS Feuerteufel: Als Fakir lässt es sich mit Kirby wunderbar zündeln.


DS Unschuldsengel: Kirby nimmt einen Feind mit dem Bogen aufs Korn.

Der neben Yoshi gefräßigste Videospielcharakter ist wieder auf Schlemmertour – dieses Mal dient der DS als Lokalität. Ihr hüpft und fliegt durch quietschbunte, wunderschön gestaltete 2D-Schauplätze und schluckt alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Auf Knopfdruck lasst Ihr den kleinen Knödel tief Luft holen und inhaliert so umherwandelnde Gegner. Dermaßen aufgebläht solltet Ihr anschließend Kirbys Verdauung einleiten: Drückt auf dem Steuerkreuz nach unten, um den Mageninhalt auf eine Reise durch den Darm – und auf den unteren Bildschirm – zu schicken. War der verdaute Bösewicht mit einer besonderen Fähigkeit beschlagen, landet auf dem Touchscreen nun ein Icon – fünf davon könnt Ihr dort ablegen. Wenn Ihr das Symbol mit dem Stylus bzw. mit dem Finger berührt, nimmt der rosafarbene Held die Fähigkeit des Gegners an. Und hier liegt die Stärke des Titels: Immer wieder entdeckt Ihr neue, noch abgefahrenere Verwandlungen. Rollt beispielsweise als Reifen Gegner platt oder feuert in UFO-Form Lasersalven auf Bösewichte. Neu: Kombiniert auf dem unteren Bildschirm zwei Fähigkeiten zu einer neuen Verwandlung.

Schon fast traditionell für die Serie: Der Schwierigkeitsgrad fällt sehr moderat aus – ein wenig fordernder hätte das Abenteuer schon ausfallen dürfen. Dafür punktet der rosa Knödel mit einer unverschämt charmanten Präsentation – kein anderes Spiel versetzt Euch dank putziger Animationen und verspielter Grafik mehr in Verzückung. Etwas nervig gestalten sich dagegen die immer gleichen Kämpfe mit der 'Squeak Squad'. Diese hinterlistige Truppe stibitzt Euch Schatztruhen – Ihr müsst sie wieder zurückholen. *ak*

KIRBY: SQUEAK SQUAD
» putzig-leichtes Abenteuer mit Kirby
» zahlreiche Verwandlungen
» Fähigkeiten lassen sich kombinieren

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	4 von 10

75 von 100

Diddy Kong Racing DS

INFOS



System	DS (US-Import)
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Rennspiel
D-Termin	April

FAZIT

Vergnüglicher Fun-Racer mit Abenteuer-Part, der gegen "Mario Kart DS" alt aussieht.



DS Hitzeresistent: An Bord seines Fliegers saust Diddy durch Vulkane.

Knapp zehn Jahre hat das N64-Original auf dem Buckel, doch damals wie heute setzt sich die affige Raserei mit einem kräftigen Adventure-Einschlag von der Konkurrenz ab: Ihr fahrt nicht einfach Rennen für Rennen, sondern erkundet nebenbei noch eine idyllische Südsee-Insel, auf der Ihr die Wettfahrten ansteuert. Hier kommt die zweite Besonderheit ins Spiel: Nicht alle Regionen könnt Ihr mit dem Kart erschließen – stattdessen schwingt Ihr Euch auch auf Hoverboard oder ins Mini-Flugzeug. Mit diesen Vehikeln braust Ihr anschließend über die Rennstrecken, die sich je nach Region thematisch voneinander unterscheiden: Im idyllischen Schneegebiet schlittert Ihr mit Eurem Kart über das Eis, in brodelnden Lavahöhlen segelt Ihr an Bord Eures Fliegers durch die siedende Luft.

Großer Pluspunkt ist die unverschämt charmante Inszenierung: Die Kongs und ihre Mitstreiter sind einfach nur knuffig, die Strecken sehen (trotz grober Grafikauflösung) hübsch sowie abwechslungsreich aus und die Ohrwurm-Musik animiert zum



DS Wasserratten: Die Kongs fühlen sich auch auf dem nassen Element wohl.

Mitpfeifen. Nun zum großen 'aber': In puncto Fahrgefühl, Geschwindigkeit und Streckendesign kann sich der Rare-Oldie nicht mit Genre-Primus "Mario Kart DS" messen. Und auch die neuen Touchscreen-Levels und Aufgaben (z.B. Fackeln auspusten) nerven mehr, als dass sie das Spiel bereichern. Dafür dürft Ihr Euch via Game-Sharing zu acht die Raketen um die Ohren schießen. *ak*

DIDDY KONG RACING DS

» Remake des N64-Klassikers
» drei unterschiedliche Fahrzeugtypen
» DS-exklusive Inhalte

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	8 von 10

72 von 100

Hotel Dusk: Room 215

INFOS

System	DS (US-Import)
Entwickler	CING, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Adventure
D-Termin	April

FAZIT

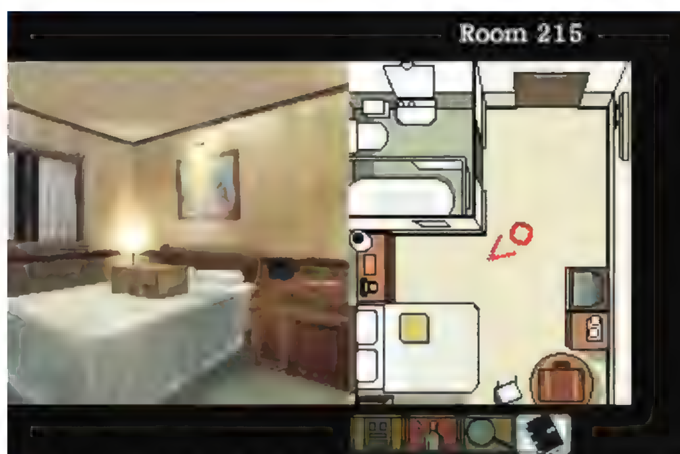
Klassisches Adventure mit spannender Geschichte – mehr Buch als Spiel.



DS Da glühen die Gehirnwindungen: Kyle brütet über einem Rätsel.

Nach "Another Code" (DS) versorgt die japanische Kreativschmiede CING Adventure-Anhänger erneut mit klassischer Rätselkost. Ihr schlüpft in den Trenchcoat des ehemaligen Polizisten Kyle Hyde und erlebt aus der Ego-Perspektive einen spannenden Kriminalroman. Einen Roman? Ja, richtig gelesen: Zwar stehen auch Knobeleien und Spurensuche auf dem Programm, den Löwenanteil machen mit geschätzten 90% aber Plaudereien (also Texteinblendungen) aus. Um im titelgebenden Hotel Dusk einen verschollenen Kollegen aufzuspüren, klappert Ihr die Bewohner der Absteige ab und entlockt Ihnen wichtige Indizien. Langsam entfaltet sich so eine packende und wendungsreiche Geschichte. Wobei die Betonung auf 'langsam' liegt: Die Konversationen laufen in einem Tempo ab, das selbst Fünfte-Klasse-Englischschülern zu behäbig sein dürfte.

'Macht ja nichts, dann lasse ich die Dialoge eben schneller ablaufen', denkt Ihr Euch? Pustekuchen, die Unterhaltungen lassen sich nur unwesentlich beschleunigen. Als Ent-



DS Rechts steuert Ihr Euren Charakter, links wird die Umgebung in 3D gezeigt.

schädigung werden sie mit stilvollen Bleistiftzeichnungen bebildert. Auch an der innovativen Bedienung gibt es nichts zu meckern: Ihr haltet die Klappkonsole um 90° gedreht wie ein Buch. Via Stylus navigiert Ihr so Euren Charakter auf der Übersichtskarte des Touchscreens – der linke Bildschirm zeigt die Umgebung in mehr oder weniger feschem 3D. Bücherwürmern legen wir das 'Text-Adventure' ans Herz – etwas mehr Spiel hätte es für unseren Geschmack aber ruhig sein dürfen. *ak*

HOTEL DUSK: ROOM 215

» textlastiges Adventure der alten Schule
» innovative Stylus-Steuerung
» sehr kunstvoll illustriert

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

70 von 100

Aus Liebe zum Spiel



Retro pur: In jeder Packung findet Ihr Anleitung, Games-Guide, Soundtrack, Mini-DVD, PS2-Spiel und Sammelkarte.

Ihr mögt Arcade-Hits der 80er-Jahre? Spielhallen sind aber weit und breit keine in Sicht? Dann holt Euch die Spieleklassiker mit der "Oretachi Geasen Zoku Sonu"-Serie stilvoll nach Hause.

Retro ist schick: In letzter Zeit wird der Spielemarkt regelrecht mit Klassikern überschwemmt. Das fängt bei Compilations wie "Namco Museum" oder der "Capcom Classics Collection" an und geht bis zu Download-Spielen via Virtual Console (Wii) oder Xbox Live Arcade. Dabei kommen Retro-Freunde ziemlich günstig weg: Herunterladbare Games schlagen mit 5 bis 15 Euro zu Buche, beim Erwerb einer Sammlung wie der "Sega Mega Drive Collection" erhaltet Ihr zum Preis von rund 30 Euro über zwei Dutzend Oldies.

Oldies but Goldies

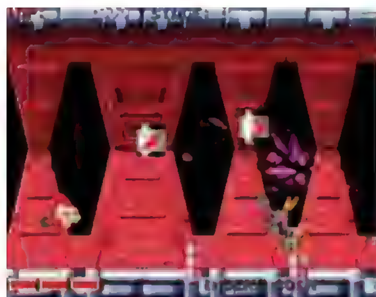
Doch ein Hersteller schwimmt gegen den Strom: Die japanische Software-Schmiede 'Hamster' verlangt für die PS2-Neuauflage eines einzelnen Automatenklassikers umgerechnet etwa 20 Euro. Die Spiele erscheinen dabei unter dem Serientitel mit der kryptischen Bezeichnung "Oretachi Geasen Zoku Sono" (übersetzt etwa "Oretachi Game Center"). Die Reihe umfasst mittlerweile 19 Titel und ist ausschließlich im Land der aufgehenden Sonne erhältlich.

Wie aber ist es rational zu erklären, dass japanische Zocker und importfreudige Nostalgiker bereit sind, diesen stolzen Preis hinzublättern? Antwort: gar nicht. Es ist schlicht die Leidenschaft für die Kleinode der Videospiel-Historie. Denn unverfälschter wie mit der "Oretachi"-Serie könnt Ihr die Spieljuwelen (legal) nicht genießen – es sei denn, Ihr stellt Euch die Original-Automaten ins Haus. Selbige dienen nämlich als Emulations-Vorlage für die Neuauflagen. Soll heißen: Weder werden die Titel grafisch aufgepeppt, noch mit neuen Levels, Charakteren oder Spielmodi angereichert. Stattdessen erwarten Euch 1:1-Umsetzungen von Spielhallenklassikern wie "Castlevania", "Contra", "Scramble" oder "Time Pilot" – eine komplette Liste mit kurzer Beschreibung und Wertung findet Ihr in der Tabelle rechts oben. Auffällig bei der Zusammenstellung: Mit acht Titeln stellt Konami fast die Hälfte der Klassiker.

Überraschungsei

Einen wesentlichen Kaufanreiz haben wir Euch bisher aber verschwiegen. Denn die archaischen Spiele kommen mit allerlei Zugaben daher. So findet Ihr im Inneren der Hülle z.B. eine Mini-DVD mit Trailern zu anderen "Oretachi"-Titeln, VJ-Remixes und ein so genanntes 'Masterplay' (der jeweilige Titel wird von einem Profi durchgespielt). Doch das ist noch lange nicht alles: Dank der beiliegenden Soundtrack-CD (ebenfalls im Winzformat) dürft Ihr Euch jederzeit Eure Lieblingssongs zu Gemüte führen – manchmal auch mit Remix-Bonus. Des Weiteren liegen dem Spiel zwei Heftchen bei: Ein Games-Guide versorgt Euch mit Tipps zum Spiel und eine farbig illustrierte Anleitung klärt Euch über die grundlegende Bedienung auf und enthält Infos zur verwendeten Arcade-Platine. Als Sahnehäubchen gibt's oben drauf eine Sammelkarte. Das Spiel selbst wurde übrigens nicht – wie für PS2-Spiele üblich – auf eine DVD gebannt, sondern findet seinen Platz auf einer gewöhnlichen CD.

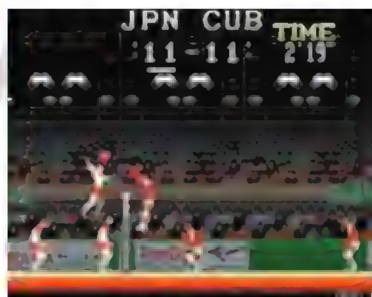
Insgesamt hinterlassen die Extras einen zwiespältigen Eindruck: Als Liebhaber der Retro-Klassiker wirft man die Mini-DVD in freudiger Erwartung vieler Hintergrundinfos ins Laufwerk. Doch die gesammelten Darbietungen sind eher bescheiden (und natürlich komplett in Japanisch). Selbst die Vorführung des Spiels verschenkt zum Teil das Potenzial: Anstatt beispielsweise "Akumajou Dracula" (in Europa: "Castlevania") komplett durchzuzocken, ist nach dem dritten Level Endstation.



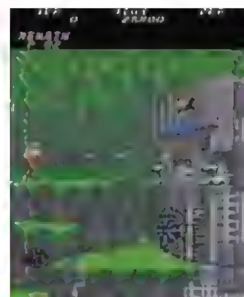
PS2 Der Horizontal-Shooter "Rabio Lepus" überrascht mit Häschen-Held und lustigen Gegnerformationen.



PS2 Manche Titel (wie hier "Trio the Punch") sehen knuffig aus, spielen sich aber nicht mehr wirklich gut.



PS2 "Super Volleyball": traditionelle Hallen-Atmosphäre statt hipper Strand-Schönheiten.



PS2 Bleihaltige Action für harte Jungs: "Contra" gefällt noch heute.

Oretachi Geasen Zoku Sono: Alle Spiele der Retro-Serie

Spielename	Original-Hersteller	Erscheinungsjahr (Automat)	Beschreibung (Spielspaß-Einschätzung nach heutigen Maßstäben)	Wertung
BurgerTime	Bally Midway	1982	Hamburger-Braterei: anno 2007 nicht mehr wirklich unterhaltsames Geschicklichkeitsspiel.	3 von 10
Castlevania	Konami	1988	Legendäre Peitschen-Action – zählt zu den schwächsten Episoden der Serie.	5 von 10
Contra	Konami	1987	Schweres, aber motivierendes Actionspiel mit 2D- und 3D-Levels. Für Profis.	6 von 10
Crazy Climber	Nihon Bussan	1980	Hochhaus-Klettermaxe weicht u.a. herab fallenden Gegenständen aus. Langweilig.	2 von 10
Karate Champ	Nihon Bussan	1984	Charmant präsentierte und strategisch angehauchte Klopperei, aber frustig und antiquiert.	2 von 10
Moon Cresta	Nichibutsu	1980	Simpler Shooter mit bildschirmgroßen Levels. Wiederspielwert heutzutage minimal.	2 von 10
Nekketsu Kouha Kunio-Kun	Technos	1986	Veralteter Straßenprügler im Stil von "Final Fight", der mit ungenauer Steuerung nervt.	3 von 10
Nekketsu Koukou Dodgeball-bu	Technos	1987	Überzeichnetes Völkerball mit eingängiger Steuerung – skurrile Mehrspieler-Gaudi.	4 von 10
Pooyan	Konami	1982	Lustiger und immer noch gut spielbarer Geschicklichkeitstest mit fiesen Füchsen.	6 von 10
Quarth	Konami	1989	"Tetris" verkehrt: einzigartiger Mix aus Knobelei und Reaktion mit Langzeitmotivation.	7 von 10
Rabio Lepus	Video System	1987	Skurriler Horizontal-Shooter mit einem putzigen Häschen und niedlicher Grafik.	6 von 10
Scramble	Konami	1981	Urahn der horizontal scrollenden Shoot'em-Ups; damals toll, heute kaum noch spaßig.	3 von 10
Sonic Wings	Video System	1992	Vertikal scrollendes Weltraum-Ballerspiel, das schon 1992 etwas ältlich daher kam.	3 von 10
Super Volleyball	Video System	1989	Kurzweiliges Volleyball, das gute Reflexe erfordert und vor allem zu zweit Laune macht.	4 von 10
Terra Cresta	Nihon Bussan	1985	Früher Vertikal-Shooter mit "Xevious"-Anleihen – wirkt heute recht antiquiert.	3 von 10
Thunder Cross	Konami	1988	Solider 2D-Shooter auf Mega-Drive-Niveau. Nette Grafik, nette Extras, nette Levels.	6 von 10
Time Pilot	Konami	1982	360-Grad-Ballerspiel, frustig wie motivierend; heute noch ein pfiffiger Kurzzeitspaß.	6 von 10
Trio the Punch	G-Mode	1989	Abgedrehte Sidescroll-Schnetzelei mit hakeliger Steuerung und technischen Macken.	2 von 10
Yie Ar Kung-Fu	Konami	1985	Knuffiges Fernost-Beat'em-Up im Dragonball-Z-Stil – spielerisch jedoch limitiert.	3 von 10

Nett ist dagegen der Soundtrack: Zwar klingt das Synthesizer-Gedudel für Außenstehende einfach nur alt, Fans durchdringt dagegen ein wohliger Schauer. Wichtig: Audio-CD und DVD sind kompatibel zu westlichen Abspielgeräten (Japan hat wie Europa den DVD-Code 2); das Spiel selbst verweigert auf deutschen PS2-Systemen logischerweise den Dienst – hier hilft nur ein Konsolen-Umbau. Pläne für eine Veröffentlichung in westlichen Gefilden gibt es nicht.

Unterm Strich sind die Spiele der "Oretachi"-Serie dank unverfälschter Portierung und pfiffiger Ausstattung ein Fest für Retro-Puristen. Wer dagegen auf ein solides Preis-Leistungs-Verhältnis schielt, der holt sich lieber eine normale Compilation. Die MAN!AC-Redaktion hofft indes, dass die Serie in Japan noch mindestens weitere 19 Teile andauert – vielleicht dann mit Spielspaß-Schwergewichten der 90er-Jahre. *ak/mg*

Testmuster von Play-Asia. www.play-asia.com

2D-SHOOTER

Thunder Cross



PS2 Bei allen Endgegnern muss der gelbe Diamant getroffen werden.

Ein seltener Fund: Konamis Horizontal-Shooter wurde bislang für keine Konsole umgesetzt – jetzt dürfen Fans endlich in Ruhe zu Hause zocken. Die klassische 2D-Action ist optisch auf 16-Bit-Niveau, bietet sieben Levels und soliden Spielspaß. Euer Raumschiff empfängt jede Menge Gegnerformationen, rüstet sich mit einer Hand voll Extrawaffen und bahnt sich seinen Weg durch fair designte Alien-Welten. Viel Geschick, ein wenig Auswendiglernen und ein flotter Ballerfinger – Oldschool-Daddler werden durchaus glücklich. Eine angenehme Abwechslung zu den aktuellen Bullet-Overkill-Score-Shootern.

INFOS

System PS2 (Japan-Import)
Entwickler Hamster, Japan
Hersteller Hamster
D-Termin nicht geplant

SPIELSPASS

Singleplayer 6 von 10
Multiplayer 6 von 10
Grafik 2 von 10
Sound 5 von 10



GESCHICKLICHKEIT

Quarth

Schon auf dem Game Boy hat die Geschicklichkeitsgrübelei überzeugt: "Quarth" sieht aus wie "Tetris", nur müsst Ihr keine Zeilen ab-, sondern rechteckige Formen aufbauen. Dazu schießt Ihr kleine Quadrate nach oben und vervollständigt so herabfallende Bausteine.

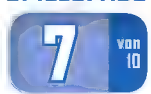


INFOS

System PS2 (Japan-Import)
Entwickler Hamster, Japan
Hersteller Hamster
D-Termin nicht geplant

SPIELSPASS

Singleplayer 7 von 10
Multiplayer 8 von 10
Grafik 1 von 10
Sound 3 von 10



ACTION

Castlevania (Akumajou Dracula)

Unser geliebter Vampirjäger besuchte in seiner Jugend auch die Spielhallen – im Vergleich zu den heutigen 2D-Abenteuern auf dem DS wirkt der Arcade-Auftritt allerdings antiquiert. Ein durchschnittliches Actionspiel, das nur eisenharte Fans der Serie in Aufregung versetzt.



INFOS

System PS2 (Japan-Import)
Entwickler Hamster, Japan
Hersteller Hamster
D-Termin nicht geplant

SPIELSPASS

Singleplayer 5 von 10
Multiplayer –
Grafik 2 von 10
Sound 4 von 10



GESCHICKLICHKEIT

Pooyan

Ein knuffiger Geschicklichkeitstest aus der Hochzeit der bildschirmgroßen Hüpf-, Wurf- und Kletterspiele. Als Schweinchen werft Ihr mit Pfeilen nach Luftballons, an denen gemeine Füchse schweben. Zwei Spielszenen plus Bonusrunden – nicht viel, aber recht spaßig.



INFOS

System PS2 (Japan-Import)
Entwickler Hamster, Japan
Hersteller Hamster
D-Termin nicht geplant

SPIELSPASS

Singleplayer 6 von 10
Multiplayer –
Grafik 2 von 10
Sound 3 von 10



• Mehr MAN!AC
• Mehr Mitarbeiter



Die MAN!AC erstrahlt bereits in neuem Glanz – doch damit nicht genug! Wir arbeiten weiter an dem Magazin und anderen verspielten Publikationen. Dafür benötigen wir kompetente und motivierte Mitarbeiter – wer sich bei den folgenden Job-Beschreibungen angesprochen fühlt, sollte nicht zögern, uns eine Bewerbung zu schicken.

Volontär/in

Sie spielen seit Jahren auf verschiedenen Konsolen und Handhelds, sind von neuen Technologien und Entwicklungen begeistert. Außerdem können Sie Abitur oder Mittlere Reife vorweisen und sind mit der deutschen Sprache freundschaftlich verbunden. Sie möchten nicht nur die neuesten Hits spielen, sondern sich auch journalistisch weiterbilden und zum/r Redakteur/in reifen.

Wir bieten ein unbürokratisches, aber professionelles Umfeld, das Ihre Talente fördert und ein umfassendes Verlagswissen vermittelt. Bei guter Entwicklung ist ein rascher Aufstieg möglich. Ein angenehmes Betriebsklima, gute Sozialleistungen und eine leistungsgerechte Bezahlung sind selbstverständlich.

Web-Designer/in und Web-Programmierer/in

Das World Wide Web und seine Herausforderungen kennen Sie wie Ihre Westentasche. Sie programmieren HTML, XML, Javascript und Flash, haben gute Kenntnisse in Webdesign/-layout und Grafikbearbeitung. Sie können eine Datenbank aufbauen, pflegen und darin redaktionelle Inhalte umsetzen. Sie trauen sich zu, eine Website zu gestalten, zu strukturieren und komplett zu programmieren. Im Idealfall sind Sie mit den aktuellen Konsolen und Handhelds vertraut. Sie beherrschen natürlich den PC und alle relevanten Programme.

Alle Bewerbungen werden vertraulich behandelt. Der Cybermedia Verlag bietet ein angenehmes Betriebsklima, gute Sozialleistungen und Aufstiegschancen – bei entsprechender Eignung schon nach kurzer Zeit. Das Gehalt wird Ihren Fähigkeiten entsprechen.

Redakteur/in

Dank jahrelanger Spieleleidenschaft kennen Sie sich mit den aktuellen Konsolen aus und interessieren sich idealerweise auch für PC, Sony PSP und Nintendo DS. Sie können sich gut ausdrücken, haben ein sicheres Auftreten, sind dynamisch, verantwortungsbewusst und kommunikationsfreudig. Sie beherrschen die englische Sprache, sind technisch versiert und haben im besten Fall Berufserfahrung bei Print-Magazinen oder Web-Präsenzen.

Als Mitarbeiter der Cybermedia GmbH besuchen Sie wichtige Spielemessen im In- und Ausland, blicken bei Entwicklern hinter die Kulissen und arbeiten weitgehend selbstständig. Hundertprozentige Zuverlässigkeit und Belastbarkeit setzen wir voraus.

Alle Bewerbungen werden vertraulich behandelt. Der Cybermedia Verlag bietet ein angenehmes Betriebsklima, gute Sozialleistungen und spannende Aufstiegschancen – bei entsprechender Eignung auch schon nach kurzer Zeit. Das Gehalt wird Ihren Fähigkeiten entsprechen.

Freie Mitarbeiter

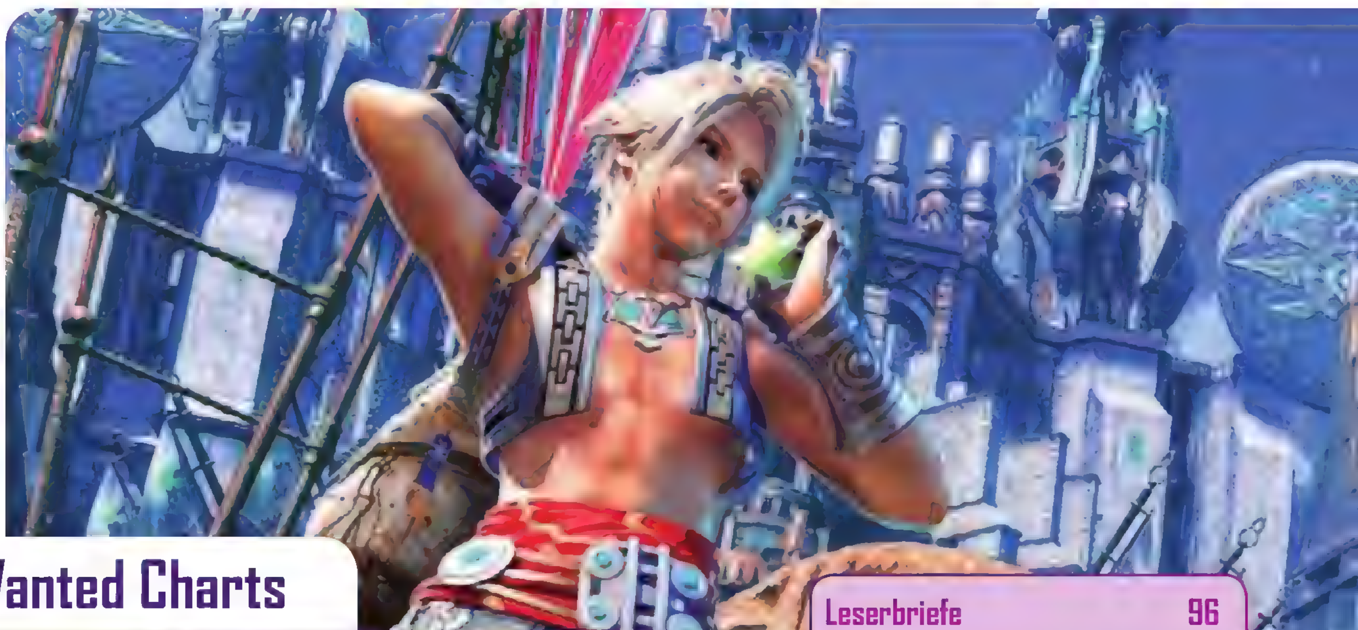
Sie kennen sich mit allen aktuellen Konsolen und/oder Handhelds hervorragend aus und haben im Idealfall ein Spezialgebiet, in dem Ihnen keiner etwas vormacht. Sie können sich gut ausdrücken, arbeiten termingerecht und wohnen im Einzugsgebiet von Augsburg oder München.

Sie beherrschen die englische Sprache und sind technisch versiert. Als freie(r) Mitarbeiter(in) erstellen Sie Spieletests, Previews, Lösungen und Schwerpunktartikel. Hundertprozentige Zuverlässigkeit setzen wir voraus.

Für alle Bewerbungen gilt: Bitte nur in schriftlicher Form per Post, Email-Bewerbungen werden nicht bearbeitet. Jeder Bewerbung sollte eine Arbeitsprobe (zum Beispiel Spieletest oder Link auf Homepage), ein Lebenslauf, ein Lichtbild und alle relevanten Zeugnisse beiliegen. Auch wäre ein Anschreiben mit Beweggründen, warum Sie bei uns arbeiten möchten, sinnvoll. Wenn Sie eine konkrete Gehaltsvorstellung haben zögern Sie nicht, uns diese mitzuteilen.

Alle Unterlagen schicken Sie bitte an: Cybermedia GmbH » Personalabteilung » Wallbergstr. 10 » 86415 Mering

INTERAKTIV

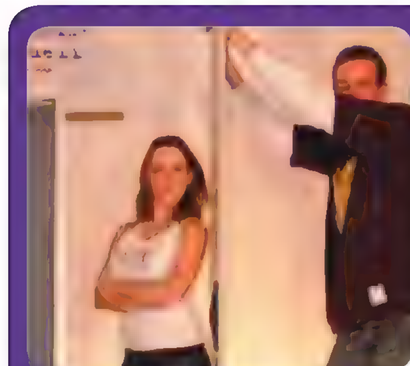


Most Wanted Charts

REDAKTIONS-TOP 10*				
Platz	Spielename	System	Hersteller	Genre
1	Resident Evil 5	PS3, 360	Capcom	Action
2	God of War II	PS2	Sony	Action
3	Grand Theft Auto IV	PS3, 360	Take 2	Action
4	Metal Gear Solid 4	PS3	Konami	Action-Adventure
5	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo	Jump'n'Run
6	Gran Turismo 5	PS3	Sony	Rennspiel
7	BioShock	360	Take 2	Action-Adventure
8	Halo 3	360	Microsoft	Ego-Shooter
9	Legend of Zelda: Phantom Hourglass	DS	Nintendo	Action-Adventure
10	Final Fantasy XIII	PS3	Square-Enix	Rollenspiel

* Ab nächster Ausgabe bestimmt Ihr die Most Wanted Charts: Votet auf www.maniac.de

Manischer Moment



Damit sich Janina lasziv anlehnen konnte, musste Volontärssklave André den Türhalter mimen.

MAN!AC-Models

Stolz blicken wir auf die aktuelle, in neuem Glanz erstrahlende MAN!AC. Damit die Redakteure optisch nicht hinten anstehen, wurde ein Fotoshooting im großen Rahmen einberufen. Gefällige Fotos von der Crew zu knipsen, gestaltete sich allerdings schwerer als vermutet: Wegen der kräftezehrenden Arbeit der letzten Wochen prägten enorme Augenringe die Redakteursantlitze. Zudem war (ob des akuten Bewegungsmangels) Baucheinziehen angesagt. Das Resultat fiel dann doch überraschend ansprechend aus – Photoshop sei Dank!

MAN!AC
Cybermedia Verlags GmbH
Wallbergstraße 10 ■ 86415 Mering
info@maniac.de ■ www.maniac.de

Leserbriefe: leserpost@maniac.de

Tipps-Hotline: 0900/1101944

LESERBRIEFE

PS3-Import oder nicht?

[...] Ich zocke seit den seligen PSone-Tagen generell NTSC-Spiele. Wie ich bereits erfahren habe, gilt die Regionalcode-Abfrage zwar nicht für die PS3-Games, aber die alten US-Games werde ich auf einem deutschen Gerät nicht zum Laufen bringen. Nun möchte ich mir deshalb eine US-PS3 besorgen, habe aber Bedenken, ob es Probleme mit dem Internet-Anschluss, Stromanschluss etc. geben könnte. Das Netzteil ist ja integriert, kann ich sie trotzdem hier an den Strom anschließen, ohne dass sie mir gleich durchschmort? Gibt es Probleme mit dem Internet? Und dann die Master-Frage: Nach Lik-Sang haben ja etliche Händler die Hosen gestrichen voll. Welche Probleme bekomme ich, wenn ich den netten Herren vom Zoll begegne? Habe demnächst nämlich eine persönliche Shopping Tour in die Staaten vor.

A. Gallus, via E-Mail

Den plötzlichen Stromtod dürfte Deine Import-PS3 nicht sterben, denn das interne Netzteil verkraftet die heimische Spannung tadellos – eine absolute Garantie gibt es aber nie, denn vielleicht ändert Sony die Bauteile in neueren Modellen. Darum wäre ein Stromwandler eine sinnvolle Investition. Ins Internet kommst Du problemlos. Normalerweise dürfen Privatpersonen für den Eigengebrauch Konsolen importieren, deswegen solltest Du mit dem Zoll keinen Stress bekommen – aber auch hier gilt, dass man beim Amtsschimmel nie absolute Garantien abgeben kann.

Zu gute Glotzen?

[...] Nun meine Frage: Wie sehen die älteren Konsolen (GameCube, Xbox, PS2) eigentlich auf einem HD-Ready-Fernseher (z.B. 92 cm Bilddiagonale) aus? Kann man sich dem Genuss eines guten alten "Silent Hill" oder "Project Gotham Racing 2" noch bedenkenlos hingeben oder lohnt sich nur noch der Anschluss von Xbox 360 und PS3?

Jo, via E-Mail

Das hängt letztlich von Deiner Einstellung ab: Einige Redakteure kriegen inzwischen eine Krise angesichts großer Pixel, andere stört's dagegen gar nicht. Je größer der Fernseher ist, desto mehr fallen die niedrigen Auflösungen auf – stellst Du Dir kein Monstergerät ins Wohnzimmer, solltest Du auch alte Spiele noch genießen können.

Wii wird richtig gewertet?

[...] Bis zur aktuellen Ausgabe 03/07 war ich immer mit Euren Wertungen einverstanden und habe diesen auch sehr viel Vertrauen geschenkt. Nach dem Studieren der Leserbriefe 'Wii wertet die MAN!AC' und Eurer Antwort darauf habe ich aber doch einige Zweifel bekommen, ob man Euren Wertungen, was den Wii angeht, weiter trauen kann.

Ich bin Gamer seit dem VCS und deshalb wie Ihr schon seit Jahrtausenden ein Zocker. Aber beim Wii habe ich die gleichen Erfahrungen gemacht wie die Autoren der Leserbriefe: Alleine sind "Wii Sports" und "Wii Play" nicht die großen Hämmer, aber mit mehreren Leuten machen beide Spiele auf jeden Fall mehr Spaß, als es Eure Wertung vermuten lässt. Vor allem schafft es Nintendo mit dem Wii ja wirklich, völlig Video-games-Unbedarfte an die Konsole zu locken. Die andere Aussage, dass sich der Wii an anderen Next-Gen-Konsolen messen muss, ist mir nicht ganz klar. Heißt das, dass die technischen Fähigkeiten des Wii mit denen der Xbox 360 und PS3 verglichen werden? Dann dürfte eine Grafikwertung von über 50% für den Wii ja unmöglich sein. Man muss doch eine Konsole an ihren Möglichkeiten bewerten und nicht am maximal Machbaren. [...] Bleibt eigentlich nur die Hoffnung, dass Ihr Euch vielleicht doch noch mal Gedanken um eine differenziertere Bewertung macht. Nintendo bietet mit dem Wii neue Möglichkeiten, die ja anscheinend nicht nur meiner Meinung nach nicht in Eurer Bewertung berücksichtigt werden.

Marc Müller, via E-Mail

Ich habe gerade die Leserbriefe zu den Wii-Wertungen gelesen und kann Euren Antwortkommentar nicht ganz nachvollziehen. Ich stimme Euch zu, dass sich Wii-Spiele mit Xbox- und PlayStation-Titeln messen lassen müssen. Ein anderes Bewertungsschema oder ein anderer Maßstab anhand des günstigeren Preises wäre Unsinn. Was für mich viel mehr zählt, ist das Wort das hinter Eurer dicken Prozentangabe steht: Spiel-

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:
Cybermedia Verlag GmbH
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 5. April 2007.

Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS3, Xbox 360 & Wii. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

MAN!AC-MEINUNG 04/07

"Manhunt 2" wurde offiziell für PS2, Wii und PSP angekündigt.
Was haltet Ihr davon?

A Klasse! Auf diese Fortsetzung habe ich schon lange gewartet!

B Mir egal. Wer sich damit die Zeit vertreiben will, soll es tun – mein Ding ist es nicht

C Völlig daneben – als ob die Killerspiel-Debatte nicht bereits übel genug wäre.

Ich besitze
- ○ PS2
- ○ Xbox
- ○ 360
- ○ GC
- ○ Wii
- ○ PSP
- ○ DS

Ich kaufe mir
- ○ PS3
- ○ Wii
- ○ 360

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
ODER DIGITAL: leserpost@maniac.de

DIE AKTUELLE ONLINE-UMFRAGE

Auf unserer Webseite wollten wir Eure Meinung zur folgenden Frage wissen:

Kaufst Du Dir die PlayStation 3?

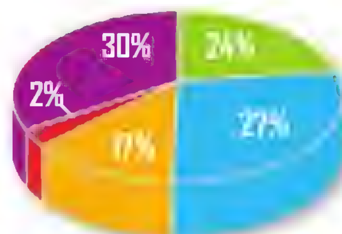
A Ja, ich werde sofort zum Verkaufsbeginn zuschlagen.

B Ist mir zu teuer – ich warte auf eine Preissenkung.

C Mir reichen die aktuellen Konsolen.

D Ich werde mir eine andere Konsole kaufen.

E Ich habe mir die PS3 bereits importiert.



spaß. Und genau in diesem Punkt muss ich den beiden Lesern zustimmen, da hinken Eure Tests. Sowohl "Wii Play" als auch "Wii Sports" sind, wie in Eurem Test erwähnt, vom Umfang her wirklich knapp und können mit Konkurrenztiteln absolut nicht mithalten. Das Wenige, was sie aber bieten, machen sie wirklich sehr gut. Die intuitiven Sportarten bringen nicht nur Non-Gamer an die Remote, auch mein gesamter Freundeskreis – fast ausschließlich langjährige Zocker – hatte und hat mit dem Titel das, was zählt: Spielspaß – und zwar auch nach der x-ten Partie. Das gilt in dem Maße nicht für Titel à la "Tomb Raider 13", "Need for Speed 7" oder "Tekken 27". Meiner Meinung nach wäre eine Grafik -und Soundwertung von unter 40% völlig okay, aber warum sollte ein "Wii Sports" dann nicht trotzdem 85% erhalten, eben weil es auch langfristig Spaß macht?

Sven, via E-Mail

Dass die Diskrepanz zwischen Einzel- und Mehrspieler-Spaß bei den beiden Wii-Titeln besonders groß ausfällt, ist uns bewusst – nicht zuletzt deshalb verleihen wir ab sofort getrennte Wertungen für beide Aspekte. Es wäre allerdings unfair gegenüber den mehr für Zocker gedachten Entwicklungen, nur wegen der zweifellos höheren Massentauglichkeit weniger kritisch zu sein: Nichtspieler haben nicht selten auch mit Katastrophen wie "Hugo", "Crazy Frog" oder "Moorhuhn" viel Spaß.

Außerdem sind wir der Meinung, dass sich direkte Konkurrenten um die Gunst der Käufer einfach miteinander vergleichen lassen müssen: Wenn eine Konsole also technisch deutlich weniger leistungsfähig ist, sollte das entsprechend berücksichtigt werden. Würden z.B. die "Far Cry"-Fassungen für Wii und Xbox 360 direkt nebeneinander laufen, käme niemand auf die Idee, beide gleichrangig zu bewerten.

Mehr Online!

In Eurer aktuellen Ausgabe gibt es den Hinweis, dass die kommende Ausgabe im neuen Look erscheint. Dazu hätte ich einen Vorschlag, den Ihr vielleicht beachtet: Ich kann mir vorstellen, dass der Extended-Teil nun verschwindet. Bringt dafür oder generell bitte ein Heft im Heft über herunterladbare Spiele. Da mittlerweile auf allen drei Konsolen (PS3, Wii und Xbox 360) Spiele zum Download angeboten werden bzw. sollen, wären Tests dazu mehr als angebracht. Ich selbst spiele Wii und schon seit NES-Zeiten Nintendo-Spiele. Somit weiß ich zwar, welche guten Nintendo-Klassiker ich mir runterladen muss, bei Mega Drive bzw. PC-Engine wird es schwer, da ich hier im Grunde nicht einen Titel kenne. Und runterladen, um festzustellen, dass das Spiel Mist ist, wird doch wieder recht teuer. [...] Ein anderer Punkt: Bringt endlich eine größere Tipps-Rubrik. Das momentan kann ja nicht Euer Ernst sein, nicht mal mehr Komplettlösungen sind im Heft. Was nützt mir das beste Spiel, wenn ich trotzdem im Netz nach guten Tipps recherchieren muss? Ändert das! Auf so was hoffe ich in der neuen MAN!AC, schließlich bezahle ich ja dafür. Ansonsten ist alles super, nicht umsonst bin ich schon langjähriger Leser.

Henrik Heinsohn, via E-Mail

Ich überspringe mal die ganze Lobhudelei und komme gleich zum Thema. Mir fehlt in Eurem und allen anderen Magazinen nämlich eine Kleinigkeit. Da die Konsolen mittlerweile (leider) wie der PC im Update-Zeitalter angekommen sind, solltet Ihr Euch überlegen, eine Seite mit Update-Tests einzurichten. Da müssen nicht unbedingt die System-Updates rein, wobei eine Übersicht auch da nicht schlecht wäre. Aber bei einigen Games ist ja schon was geändert oder ergänzt worden, z.B. der Online-Koop bei "Kameo", ein besseres Deutsch bei "Oblivion" usw – das ändert ja vielleicht auch die Wertung. Man könnte die Seite in System-Updates, Patches und kostenpflichtige Erweiterungen unterteilen. Ich denke, bei der PS3 wird es ähnlich werden. Des Weiteren vermisse ich Kurztests zu Xbox-Live-Arcade-Titeln. Dass Ihr nicht jeden Klassiker testen könnt, ist mir klar. Aber zumindest bei Neuentwicklungen wäre das super. Darum mein Vorschlag: Bei Oldies ein Bild mit Wertung und bei Neuentwicklungen ein kurzer Text.

Ben Schaab, via E-Mail

Keine Angst, der Extended-Teil bleibt wie gewohnt im Heft, nur der Umfang gestaltet sich künftig etwas flexibler. Mehr Tipps werden wir allerdings nicht machen, denn für Komplettlösungen, die insbesondere den komplexeren Spielen gerecht werden würden, fehlt der Platz – auf die Hälfte der Tests und Previews möchtet Ihr schließlich nicht verzichten.

Dem Wunsch nach mehr Online-Berichterstattung entsprechen wir gerne: Ab sofort ist die neue Rubrik fester Bestandteil der MAN!AC und umfasst alle wichtigen Punkte – darunter fallen Tests neuer Download-Spiele ebenso wie Berichte über wichtige Patches und Zusatzinhalte. Und zum Debüt gibt's diesmal zusätzlich eine handliche Kurzübersicht zu allen bisher veröffentlichten Titeln auf Xbox Live Arcade und Virtual Console.

Kabel-Trouble

Einige Virtual-Console-Spiele auf dem Wii funktionieren nicht mit einem Komponentenkabel. Wenn man z.B. "Gunstar Heroes", "Donkey Kong Country" oder "Donkey Kong" startet, fängt das Bild an zu laufen. [...] Manche User bekommen auch ein schwarzes oder grünes Bild. Andere Spiele wie z.B. "Super Mario 64" funktionieren einwandfrei. Ich vermute, dass dies ein 50Hz-Problem ist. [...] Dies habe ich so der Nintendo Hotline gemeldet. Antwort nach zwei Tagen: Die Techniker hätten dies geprüft und mit dem Nintendo-Komponentenkabel würde alles einwandfrei funktionieren. Ich soll mir das Orginal-Kabel kaufen. Sollte der Fehler dann immer noch da sein, muss ich meine Konsole zu Nintendo schicken. [...] Ich habe dies als Frechheit empfunden. Wenn es an meinem MadCatz-Kabel liegen sollte, dann dürfte auch alles Andere nicht einwandfrei laufen: "Zelda", "Red Steel" & Co. werden einwandfrei dargestellt. Dies ist eindeutig ein Bug in den Virtual-Console-Spielen. Für wie doof hält Nintendo eigentlich seine Kunden? Oder sind die Techniker nicht kompetent genug? Bitte geht dem nach. Ich erwarte von Nintendo ein Update der fehlerhaften Spiele und eine Stellungnahme. Sollte dies nicht passieren, will ich meine Wii-Points zurück, da beim Download nicht darauf hingewiesen wird, dass diese nicht mit einem Komponentenkabel funktionieren.

Andreas, via E-Mail

Dein Frust ist verständlich, eine einfache Lösung gibt es aber leider nicht: Das Kabel ist jedenfalls nicht dran schuld, das Problem liegt beim Fernseher. NES-, SNES- und Mega-Drive-Spiele werden nämlich mit ihrer Original-Auflösung emuliert und nicht hochskaliert, wenn der Wii über Komponentenkabel angeschlossen ist. Die meisten Bildschirme kommen trotzdem damit klar, aber dummerweise nicht alle – Dein Gerät fällt in letztere Kategorie. Da bleibt Dir vorerst leider wirklich nur der Anschluss über das beigelegte AV-Kabel übrig.

BEST OF MAN!AC-FORUM

»Deutschland hat mit die schärfsten Jugendschutzgesetze. Jetzt schon. Das alleinige Problem sind Eltern, Brüder und dumme Verkäufer.«
matjesclint zur bayerischen Anti-Killerspiel-Initiative

»Das Spiel wird "Metal Gear Solid 5" heißen und die Zombies befinden sich vor den Fernsehern.«
RouWa zu Hideo Kojimas Plänen über die Entwicklung eines Horrorspiels

»Ich bin nicht der Meinung, dass nahezu alles, was man sich ausdenken kann, mit dem Deckmantel der "Kunst" gerechtfertigt werden kann.«
Sandokan zur Diskussion über Killerspiele und Kunstfreiheit

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Wer diesmal einen "Crackdown"-Test vermisst, den müssen wir leider enttäuschen: Weil der Titel keine USK-Freigabe bekommen hat und deshalb nicht offiziell in Deutschland erscheint, gab es keine Vorab-Versionen von Microsoft – also hätten wir auf die Verkaufsfassung zurückgreifen müssen. Angesichts der aktuellen Stimmungslage zum Thema Gewalt ist die Chance einer schnellen "Crackdown"-Indizierung groß und womöglich schon erfolgt, bevor diese Ausgabe in den Läden steht. Wir bitten um Verständnis, dass wir aufgrund der rechtlichen Lage deshalb auf den Test verzichten.

SCHREIB MAL WIEDER:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

SPIELE-TIPPS

Lost Planet: Extreme Condition

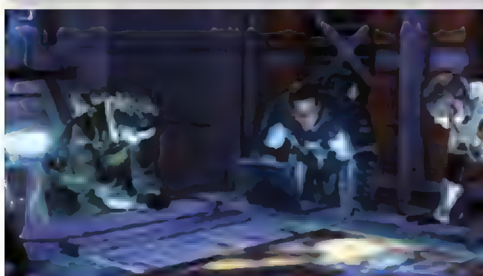
Xbox 360

Haltet die nachfolgende Tastenkombination gedrückt, während der Abspann des Spiels läuft, um Waynes Kampfroboter zu kontrollieren. Der Cheat funktioniert nicht mehr, nachdem die Testspieler im Abspann gezeigt wurden.

CHEAT	CODE
Waynes Roboter im Abspann lenken	LB + LT + RB + RT + X + Y + B

Gebt den unten stehenden Code während einer Zwischensequenz ein, um die Kontrolle über die virtuelle Kamera zu übernehmen.

CHEAT	CODE
Kamerakontrolle in den Zwischensequenzen	B A X Y B A X Y B A X Y



360 Werdet Euer eigener Kameramann bei den kinoreifen Zwischensequenzen!

Far Cry Vengeance

Wii

CHEAT	CODE
Alle Karten freigeschaltet	GiveMeTheMaps
Predatorin-Attacken in frühen Levels	FeralAttack
Unendlich Predatorin-Attacken	Bloodlust
Gesundheit auffüllen	ImJackCarver



Wii Kämpft Euch als übermächtiges Hormonmonster durch den Dschungel.

Viva Piñata

Xbox 360

Benennt Euren Garten mit den folgenden geheimen Passwörtern und streicht [illegible] ein.

BONUS	GARTENNAME
Ihr findet fünf Extra-Accessoires in der Zoohandlung.	chewnicorn
Neue Verkleidungen für Eure Piñatas	goobas
Neue Klamotten für Eure Piñatas	Bullseye
YMCA Ausrüstung	Kittyfloss

TIPP: LEICHTVERDIENTES GELD

Kauft zehn Chili-Samen und pflanzt je vier davon in Doppelreihen, die restlichen zwei nahe beieinander. Jetzt kauft Ihr roten Dünger und gebt ihn auf die Schoten. Habt Ihr richtig gepflanzt, könnt Ihr je vier mit einer Dosis düngen. Verkauft die Ernte anschließend für 4.000 Schokoladenmünzen.

Red Steel

Wii

TIPP: GEHEIME ENTWICKLERFOTOS

In Reikos Mission trefft Ihr auf hübsche Geishas. In der Nähe der Damen befinden sich Schließfächer. Eine der Schließfachtüren ist dunkler als der Rest. Öffnet diese, um Fotos der Entwickler mit blonden Perücken zu sehen.

TIPP: KOMMANDO HASENFUSS

Während der Mission 'Game 2' müsst Ihr Euch durch eine Passage mit explodierenden Häschen arbeiten. Zu Eurer Linken seht Ihr eine Rolltreppe, die abwärts läuft. Hüpft darauf, haltet den Analogstick nach vorne und springt ab, sobald Eure Füße die Stufen berühren. So könnt Ihr bis ans Ende der Passage hoppeln, ohne dem Hasenregen ausgesetzt zu sein.

Excite Truck

Wii

FREISCHALTBARE FEATURES	BEDINGUNGEN
Diamant-Cup	Gewinnt den Platin-Cup.
Platin-Cup	Gewinnt den Gold-Cup.
Gold-Cup	Gewinnt den Silber-Cup.
Silber-Cup	Gewinnt den Bronze-Cup.
Spiegel-Modus	Gewinnt alle der oben aufgeführten Cups mit einer S-Wertung.
Verrückter Monstertruck	Gewinnt alle Rennen des Spiegel-Modus mit einer S-Wertung.
Neue Lackierung	Gewinnt zehn Rennen mit dem gleichen Truck.
Alternative Lackierung	Gewinnt drei Rennen mit einer S-Wertung und dem gleichen Truck.
Super-Excite-Modus	Gewinnt alle Rennen des Excite-Modus mit einer S-Wertung.

The Con

PSP

FREISCHALTBARE CHARAKTERE	BEDINGUNGEN
Smoke (Story-Modus)	Nachdem Ihr Shaman und seine Gang besiegt habt, bietet er an, bei Euch zu bleiben. Dafür verlässt ein anderer Charakter Euer Team.
Cinder (Arcade-Modus)	Besiegt sie und ihr Team im A-Rang.
Shaman (Arcade-Modus)	Besiegt ihn und sein Team im B-Rang.
Smoke (Arcade-Modus)	Besiegt ihn und sein Team im C-Rang.
Boneyard (Arcade-Modus)	Besiegt ihn und sein Team im D-Rang.
Hardcase (Schnellspiel-Modus)	Spielt den Arcade-Modus durch.
'Jeet Kune Do'-Mask (Schnellspiel-Modus)	Spielt den Arcade-Modus auf hart mit einem Kickboxer durch.
'Street Boxing'-Mask (Schnellspiel-Modus)	Spielt den Arcade-Modus auf hart mit einem Street Boxer durch.
'Tae Kwon Do'-Mask (Schnellspiel-Modus)	Spielt den Arcade-Modus auf hart mit einem Tae-Kwon-Do-Kämpfer durch.
'Wrestling'-Mask (Schnellspiel-Modus)	Spielt den Arcade-Modus auf hart mit einem Wrestler durch.

Final Fantasy XII

PS2

Um sämtliche Statuen des Piraten Den einzusammeln, müsst Ihr lediglich die Bedingungen aus unserer Liste erfüllen.

FREISPIELBARE ITEMS	BEDINGUNG
Ashe	Bringt Euer durchschnittliches Party-Level auf 50.
Ba'Gamnan	Komplettiert den Jagd-Katalog.
Balthier	Greift 300 mal einen beliebigen Feind an.
Basch	Besiegt mindestens 500 Gegner.
Belias	Fangt alle Esper im Spiel.
Mohrrübe	Besiegt das Karottenmonster.
Chocobo	Geht mindestens 50.000 Schritte.
Kristall	Sammelt die Magie jedes einzelnen Charakters.
Dalan	Jede Karte durchspielen.
Deathgaze	Besiegt Deathgaze.
Fafnir	Besiegt Fafnir.
Fran	Benutzt mindestens 200 mal Magie.
Gabranth	Aktiviert jede einzelne Fusionstechnik.
Gilgamesh	Besiegt Gilgamesh.
Gurdy	Gebt mindestens 1.000.000 Gil aus.
Höllenwurm	Tötet den Teufelsdrachen.
König Behemoth	Besiegt König Behemoth.
Migelo	Verkauft 1000 Einheiten Beute.
Mimic	Aktiviert und kauft sämtliche Monographien und Canopic Jars, sowie einige Basar-Items.
Montblanc	Erreicht das Chain-Level 50.
Penelo	Verdient 100.000 Gil.
Rasler	Meistert sämtliche Lizenzen des Spiels.
Reks	Sammelt 500.000 Clan-Punkte.
Trickster	Tötet Trickster.
Ultima	Besiegt das Esper Ultima.
Vaan	Stehlt 50 Gegenstände von Feinden.
Vayne	Benutzt mehr als 100 mal Techniken.
Vossler	Sammelt die Techniken jedes einzelnen Charakters.
Yazmat	Besiegt Yazamt.
Zodiac	Besiegt das Esper Zodiac.

TIPP: ZODIAC-SPEER

Der mächtige Zodiac-Speer gehört zu den stärksten Waffen von "Final Fantasy XII". Um den superben Zahnstocher in die Finger zu bekommen, dürft ihr die folgenden Kisten nicht öffnen: Die erste Schatzkiste befindet sich in Low-town, außerhalb des Palastes des alten Dalan. Wenn Ihr Euch in den Palast schleicht, findet Ihr im Keller eine Menge Truhen. Ignoriert die beiden Kisten in der südöstlichen Ecke des Gemäuers. Nachdem Ihr aus der Gefangenschaft freigekommen seid, könntet Ihr zahlreiche Kisten in dem Gebäude plündern, wo Ihr nach der Haft Eure Ausrüstung zurückbekommt – lasst sie links liegen! Auf einer Insel der Phon-Küste liegen schließlich sechzehn Kisten am Strand, von denen Ihr auch keine öffnen solltet. Der Zodiac-Speer ist nun Euer und kann im Necrohol von Nabudis abgeholt werden.

FREISPIELBARE FISCHTEICHE	BEDINGUNG
Mittlere Fischgründe	Fünf perfekte Wertungen in den unteren Gründen.
Obere Fischgründe	Fünf perfekte Wertungen in den mittleren Gründen.
Geheime Fischgründe	Fangt Kaktuar-Teile in den oberen Fischgründen.



Lunar Knights

DS

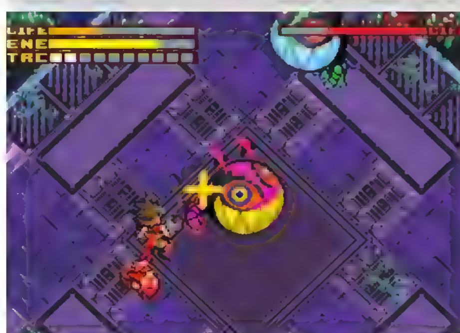
FREISCHALTBARE TITEL	BEDINGUNG
Abenteurer	Erledigt den Epilog-Turm.
Sammler	Sammelt alle Stücke für die Jukebox.
Gladiator	Erringt einen S-Rang bei allen Bosskämpfen.
Schutzengel	Bringt alle Schild-Kapazitäten auf das Maximum.
Pistolero	Bringt alle Pistolen-Fähigkeiten auf das Maximum.
Schwertmeister	Bringt alle Schwert-Fähigkeiten auf das Maximum.
Jägermeister	Besiegt ein Monster von jedem Typ.
Sternschnuppe	Erringt eine S-Wertung in jeder Shooter-Stage.
Dunkler Ritter	Trainiert Lucien auf Level 99.
Sol Gunner	Trainiert Aaron auf Level 99.
SP Agent	Erledigt sämtliche Aufträge der Gilde.
Schatzmeister	Sammelt sämtliche Accessoires.
Wanderer	Löst sämtliche Schwierigkeitsgrade.
Großmeister	Erringt alle anderen Titel.

TIPP: NAHRUNGS-RECYCLING

Keine Angst vor Gammelfleisch braucht Ihr zu haben, wenn Ihr diesen Trick anwendet: Falls ein Nahrungs-Item nur noch einen Haltbarkeits-Balken übrig hat, müsst Ihr es nur im Lager einer beliebigen Bank deponieren und wieder hervorholen. So bringt Ihr die Leckerei zurück zu alter Frische. Bereits verdorbene Nahrung könnt Ihr allerdings nicht mehr recyclen.

TIPP: SOLAR-ENERGIE:

Wenn Ihr über die Vorgängerspiele "Boktai: The Sun is in Your Hand!" oder "Boktai 2: Solar Boy Django" für den GBA verfügt, könnt Ihr die Energie Eurer Helden per Sonnenlicht auffrischen: Packt eines der Module in den unteren Slot Eures DS und wählt den Sensor im Pausenmenü an.



DS Nutzt auch Bosskämpfe, um Eure Waffen-Fertigkeiten zu trainieren.

KNOW-HOW

DS-HEIMENTWICKLER

Kostenlose DS-Spiele aus dem Internet: MAN!AC macht Euer Handheld mit den Kreationen von Hobbyprogrammierern kompatibel!

Seit seiner Veröffentlichung schart sich um Nintendos DS eine innovative Heimentwicklerszene, die sich begeistert auf die Touch- und WiFi-Funktionen des Handhelds stürzt: Bislang konnte man die Kreationen nur mit Umbauten oder zwielichtigem Zubehör aus Fernost auf die tragbare Konsole bringen, aber Datel schafft jetzt Abhilfe – mit günstigen Moduladaptern spielt auch Euer Handheld Heimentwicklersoftware. *oe*

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
DS-Links	http://us.codejunkies.com/mpds/index.htm
DS-Software	www.ndshb.com
DS-Software	www.dev-scene.com/NDS
Entwicklerinfos	www.double.co.nz/nintendo_ds/

1 DAS NÖTIGE ZUBEHÖR

Die Hobbysoftware aus dem Internet kommt mit zwei Speicherkartenadaptern auf Euer Handheld: Datel verkauft sie als "Cartridge Construction Kit" und "Game'n'Music" (je zirka 30 Euro), beide Produkte sind technisch identisch. Als Wechselmedium dient eine Micro-SD-Card mit 128 MB Speicher, die Ihr via USB-Adapter mit dem PC bespielt und anschließend in das beiliegende DS-Modul steckt. Per Touch-Menü könnt Ihr dann die selbst programmierten DS-Dateien auf dem Handheld starten. Das beherrscht jeder Einsteiger, denn das Installieren und Bedienen von zusätzlicher Software ist nicht nötig. Die CD im Lieferumfang enthält daher lediglich 30 Heimentwicklerspiele, damit Ihr ohne WWW-Suche gleich loslegen könnt: Datel hat bereits einen Programmierwettbewerb veranstaltet und die besten Teilnehmer für Euch zusammengestellt.

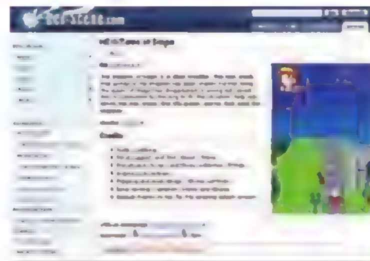


Günstiges Zubehör für Heimentwickler: Illegale Raubkopien lassen sich mit dem "Cartridge Construction Kit" nicht spielen.

2 FINDET DIE SPIELE

Die Beispiele auf der CD sind nett, richtig spannende Software findet Ihr im Internet: Die Heimentwicklerszene ist recht verstreut und bietet ihre Kreationen auf zahllosen Homepages an. Am besten surft Ihr auf eine der vielen Sammelseiten, zu denen unsere Internet-Adressen führen. Dort verschaffen Download-Verzeichnisse und News-Meldungen Überblick: Ihr entdeckt zahlreiche Eigenentwicklungen, darunter der viel versprechende Online-Shooter "FPS online" und das komplexe Hüpfabenteuer "Zelda DS". Es gibt aber auch Klone und Umsetzungen klassischer Spiele wie "International Karate" und "North and South". Mit Emulatoren wie dem "ScummVM" wollen die Heimentwickler sogar Eure PC-Originalspiele wie "Monkey Island" und "Command & Conquer" aufs Handheld bringen. Daneben gibt's allerlei Anwendungen wie Zeichenprogramm, Soundeditor und diverse WLAN-Tools – mit denen lässt sich das Handheld z.B. als drahtloses PC-Joypad nutzen. Wer fleißig stöbert, findet mehrere hundert Titel!

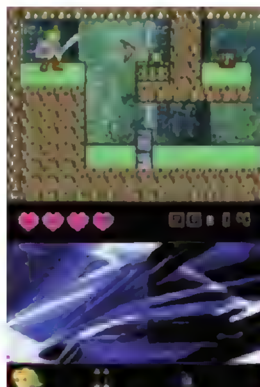




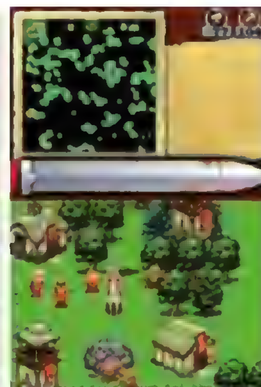
Die Homepage von Datel (links) bietet einige Minispiele an, darunter alle Beispiele auf der CD. Auf Sammelseiten der Heimentwicklerszene (rechts) entdeckt Ihr aber auch Links zu weitaus komplexeren Titeln wie dem Rollenspiel "Tales of Dagur" (www.talesofdagur.com).

3 PER ADAPTER AUFS HANDHELD

Ihr ladet die DS-Software als ZIP-Archiv herunter, das oftmals mehrere Dateien beinhaltet: Kopiert die Variante mit der Dateierweiterung '.NDS' auf die Speicherkarte. Leider sind nicht alle Titel kompatibel: Programmroutinen für das Speichern von Spielständen und Laden weiterer Dateien müssen speziell auf das Datel-Zubehör zugeschnitten sein. Zum Glück fällt dann nur die entsprechende Funktion aus oder Ihr landet in einem Fehler-Bildschirm. Schaden kann inkompatible oder im schlimmsten Fall gar bösartige Software einem Original-Handheld nicht: Ihr ladet nach Herzenslust herunter und probiert dann einfach aus, ob's klappt. Auf die Speicherkarte passen gleichzeitig mehrere Dutzend Spiele! Deshalb können sich experimentierfreudige Zocker über Monate mit dem "Cartridge Construction Kit" bzw. "Game'n'Music" vergnügen, die fleißige Heimentwicklerszene versorgt Euch dabei wöchentlich mit neuer Software und Updates.



Nicht von Nintendo, sondern von Heimentwickler Lupidan: In "Zelda DS" kraxelt Link durch komplexe Bitmap-Kerker.



Errichtet ein Königreich und bekämpft die rivalisierende Macht: "A Touch of War" spielt man in Echtzeit.

Schreibt den Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 5. April 2007.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

GEWINNSPIELE





Link in Gold

Gewinnt eine Link-Statue und »Zelda«-Spiele!

Nintendo zeigt sich spendabel: Gewinnt eine auf 3.000 Stück limitierte, vergoldete Link-Figur oder greift das epochale Action-Adventure für Wii oder Gamecube ab.

1x vergoldete Link-Statue (stolze 35 cm groß)
1x "The Legend of Zelda: Twilight Princess" für Wii
1x "The Legend of Zelda: Twilight Princess" für Gamecube

Beantwortet dazu einfach folgende Frage:

Wie heißt Links treues Ross?
A: Ebola
B: Epona
C: Agro

Ohrenschmaus!

In Zusammenarbeit mit synSONIQ Records (www.synsoniq.com) verlosen wir folgende Kleinode:

1x Final Fantasy XII Limited Edition Soundtrack (100 Stücke auf 4 CDs, in edler Sammlerbox)
2x Final Fantasy XII Selections (CD + DVD)
Chris-Hülsbeck-CDs:
5x Turrican Soundtrack
5x Tunnel B1 Soundtrack
5x Extreme Assault Soundtrack
5x Shades

Hier die Frage:
Wer komponierte die Musik zu "Final Fantasy XII"?
A: Nobuo Uematsu
B: Akira Yamaoka
C: Hitoshi Sakimoto

Stichwort: Soundtrack

TAITO LEGENDS POWER-UP

Legendär!

Die volle Ladung Retro könnt ihr von Empire Interactive abstauben:

5x Spieleshirts mit Space-Invaders-Aufdruck
1x Taito Legends Power Up (PSP)
1x Ford Street Racing LA Duel (PSP)
1x Kazook (PSP)
1x Der Sudoku Coach (PSP)

Hier die Frage:
Welcher Entwickler hat "Space Invaders" erfunden?
A: Taito
B: Tecmo
C: Konami

Stichwort: Space Invaders

CREDIT 00

Das beste MAN!AC-Abo aller Zeiten

ab 18

- 10% Preisvorteil
- VIP-Zugang zur Website
- unrestricted Abo DVD für alle Leser über 18

…STATION 3

UNRESTRICTED MAN!AC

04-2007

BITTE ANKREUZEN:

☐ MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD

☐ MAN!AC unrestricted Abo
inkl. erweiterter Heft-DVD ohne Jugendfreigabe
BITTE SENDEN SIE EINE KOPIE IHRES PERSONALAUSWEISES MIT EIN!

In-Time Aboservice
MAN!AC ABO
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben zum Vorzugspreis von 54 Euro. Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich MAN!AC nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In Time, MAN!AC Aboservice, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

☐ gegen Rechnung

☐ bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

MANIAC EXTENDED

» INHALT



Das teuerste Videospiel aller Zeiten

Auf der Suche nach dem heiligen Videospiel-Gral

Knapp acht Jahre Jagd nach der Euro-Version von »Kizuna Encounter« für Neo Geo – eine Bestandsaufnahme.

Sony und Sega sind an allem schuld. Diese bittere Erkenntnis reift nach knapp acht Jahren erfolgloser Suche nach dem heiligen Gral der Videospielwelt – der Euro-Version des Neo-Geo-Beat'em-Ups "Kizuna Encounter – Super Tag Battle" in meinem Hardcore-Sammlerkopf heran. Doch immer der Reihe nach: 1994 war die Welt noch in Ordnung – mit dem ersten eigenen verdienten Geld erfüllt sich ein Jugendtraum für mich. Die schwarze Flunder und der damalige König der Pixelwelt – Neo Geo – findet endlich den Weg ins Heim eines begeisterten Videospielers, der schon beim Release 1990 mit glänzenden Augen vor der Spielhallenversion stand. Nach und nach wurden alle erhältlichen Spiele angeschafft, der Übersichtlichkeit und Ästhetik halber als US- bzw. Euro-Version. Japanische Versionen waren hier zu Lande sowieso nicht erhältlich und das Internet noch Zukunftsmusik.



Der Sündenfall

Doch was war das? Unglaubliche Rendergrafiken und Polygonexzesse von PlayStation und Saturn warfen Ende 1994 ihre Schatten voraus und so erlosch mein Interesse am Neo Geo – vorübergehend. Wie bei fast allen Sammlern, die sich in den Jahren 1995 und 1996 kurzzeitig von der 32-Bit-Technik blenden ließen und etwa gegen 1999 reumütig zu ihrer 2D-Beat'em-Up-Maschine zurückkehrten. Nun gut, halb so schlimm, war die einhellige Meinung – lässt sich ja sicher alles nachkaufen. Und so war es auch, wenn auch mit einigen Mühen wie etwa bei den seltenen US-"Metal Slugs" oder US-"Neo Turf Masters". Doch die englische Version von "Kizuna Encounter" alias "Savage Reign 2" wollte zu dem Zeitpunkt einfach nirgends auftauchen. Lediglich von zwei Sammlern auf der Welt – dem Eigentümer des Epizentrums des Neo-Geo-Wahns (neo-geo.com) aus den USA und einem Sammler aus Italien – war bekannt, dass sie ein Exemplar besitzen. Das in den USA gelandete Exemplar stammt übrigens über den Umweg Frankreich aus Deutschland. So wenige Exemplare – wie war das möglich? Gerüchte von Lagerhausbränden bei SNK machten die Runde in der Szene, wurden jedoch stets bezweifelt. So schien der stolze Wert von 800 bis 1.000 Dollar im Preis-Guide von neo-geo.com für das Spiel im Jahr 2000 durchaus gerechtfertigt. Mit Ausnahme eines angeblichen dritten Exemplars in Österreich, das sich jedoch nie hundertprozentig bestätigte, wurde es – nachdem sich der Wert mangels weiterer bekannter Exemplare mittlerweile auf mehrere Tausend Dollar hochschaukelte – dann ruhig um das sagenumwobene Spiel.

Österreich – kurzzeitiger Nabel der Neo Geo Welt

Man schrieb den 12. Februar 2003 – nichtsahnend wurde die Neo-Geo-Gemeinde durch ein Posting auf neo-geo.com aufgeschreckt: Ein weiteres Exemplar ist aufgetaucht, angeblich wieder in Österreich! Schnell wurde nach Beweisen verlangt – Zitate aus dem Manual, die nur ein Besitzer des Originals kennen kann –, die auch prompt erbracht und von den beiden anderen Besitzern aus Italien und USA verifiziert wurden. Nun brach die Hölle los über das Alpen-"Kizuna" und seinen Besitzer: Nach Hunderten E-Mail-Anfragen von Sammlern aus der ganzen Welt und wochenlangen Verhandlungen machte schließlich ein Neo-Geo-Fan aus Frankreich das Rennen um Euro-"Kizuna" Nummer 3: Bei einer persönlichen Übergabe wechselte das Modul für sage und schreibe knapp 11.000 US-Dollar den Besitzer – deutlich jenseits des Limits meines Budgets. Und der Zustand des Moduls war noch nicht einmal annähernd "Mint" – was würde dieses Juwel erst im Neuzustand bringen, sollte es je auftauchen? Für monatelangen zündenden Gesprächsstoff in der auch sonst reichhaltig mit Dramen bestückten Neo-Geo-Szene war jedenfalls gesorgt.



Überraschung aus Down Under!

Und kaum glätteten sich die Wellen, tauchte Exemplar Nummer vier auf, am 30. März 2004 in Australien! Nachdem die Authentifizierungs-Formalitäten erfolgreich geklärt waren, verlagerte sich die Schlacht diesmal auf eBay mit einem Startgebot von unglaublichen 10.000 US-Dollar. Dabei hatte dieses Stück einen entscheidenden Schönheitsfehler – ein deutlich erkennbarer Riss verunstaltete das Papier-Insert an der Spine (dem Rücken der Box). Das ist ausgerechnet der dekorative Part, der in der Vitrine sofort ins Auge springt. Würde das die Sammler abschrecken oder war erneut mit einem Rekordpreis zu rechnen? Einige spannende Tage später war die Neo-Geo-Gemeinschaft schlauer: Dieses Exemplar ging für 12.500 US-Dollar in die USA. Schrecken die Sammler denn vor gar nichts zurück? Werden wir beim nächsten Exemplar die 20.000-US-Dollar-Marke sehen? Haben wir es gar mit einer Blase wie auf dem Aktienmarkt 2001 zu tun? All diese Fragen müssen unbeantwortet bleiben, denn entgegen aller Vorhersagen ("Bei dem Preis tauchen die 'Kizunas' säckeweise auf") sollte dies bis dato das letzte Exemplar bleiben, das das Licht der Öffentlichkeit erblickte. Aber wie sieht es denn mit Kopien/Fälschungen aus, die bei einem derartigen Wert doch wie Pilze aus dem Boden sprießen müssten, werdet Ihr jetzt fragen? Hier kommt dem Original der glückliche Umstand zu Hilfe, dass das Manual nicht zu fälschen ist. Da es außer den vier Besitzern und SNK niemandem bekannt ist, werden sie sich hüten, den Inhalt jemals vollständig bekannt zu geben – die Sammler, weil sie das Original schützen wollen und SNK Playmore, weil die Unterlagen aller Wahrscheinlichkeit nach im Konkurs-Tohuwabohu 2000/2001 verschollen sind.

Die Hoffnung stirbt zuletzt

Tja und so kommt es, dass in meiner Vitrine zwischen US-"World Heroes Perfect" mit seinen 226 Megs (ebenfalls ziemlich selten) und US-"King of Fighters '95" mit 250 Megs weiterhin eine Lücke klafft, in der die 242 Megs von "Kizuna Encounter" fehlen. Aber Trübsal blasen hilft nicht: Auf irgendeinem Flohmarkt werde ich irgendwann über ein unversehrtes Exemplar stolpern, das sich dann zu den anderen 91 Modulen gesellt. Bestimmt. Ganz sicher. Aber insgeheim weiß ich genau, dass ich mir da nur selbst in die Tasche lüge, denn wer 1996 unter den Umständen bereit war, 600 DM für dieses Spiel auf den Tisch zu legen, wusste genau, was er tat. Das war kein Gelegenheitskäufer, sondern ein echter Freak, der damals und heute um den Wert des Spiels weiß. Schlechte Aussichten also – vielleicht also doch in bester Hollywood-Manier in einer Nacht-und-Nebel-Aktion mit einem Söldnerkommando die Villa eines der Besitzer stürmen? Oder solange vor dem SNK-Hauptquartier in Japan in Hungerstreik treten, bis sie ein weiteres Exemplar fabrizieren? Pure Verzweiflungsvisionen. Und dann gibt es da ja auch noch ein zweites Loch in der Neo-Geo-Sammlung. Direkt neben "Kizuna Encounter" übrigens. Dort gehört die Euro-Version des Fußball-Gebolzes "Ultimate 11 – Super Sidekicks 4" (SNK, 226 Megs, natürlich auch von 1996) hinein, und die ist mindestens genauso selten wie der hier besprochene heilige Gral, nur nicht ganz so populär. Davon haben auch alle bekannten Exemplare Deutschland längst verlassen. Aber das ist eine andere Geschichte...

Euro-"Kizuna Encounter" – die Legende

Um die Seltenheit der Euro-Version von "Kizuna Encounter" ranken sich viele Mythen. Genau wusste es wohl nur SNK selbst, aber dort hält man sich zu dem Thema leider seit jeher bedeckt – wahrscheinlich, weil es keine lebenden Zeitzeugen mehr in der mittlerweile reorganisierten Firma SNK Playmore gibt. Wir



Auch ein Trip zum SNK-Playmore-Hauptsitz in Osaka ist vergebene Liebesmüh: Ihr werdet dort keine verschollene Lagerhalle finden, in der kistenweise Euro-"Kizuna"-Module ihrer Entdeckung harren.

halten jedoch folgende Version für überzeugend: 1996 war eines der besten Jahre für das Neo Geo mit vielen hochkarätigen Titeln wie "Metal Slug", "Art of Fighting 3", "Samurai Shodown 4" oder "King of Fighters '96". Da Heimmodule auch damals schon mit stolzen 600 DM zu Buch schlugen, ging auch den größten Hardcore-Fans irgendwann das Geld oder angesichts PlayStation und Saturn die Motivation aus. Und so fielen unbekannte Titel wie "Kizuna Encounter" (Release: 8. November 1996) oder "Ultimate 11 – Super Sidekicks 4" durchs Raster. Da SNK USA aus unerfindlichen Gründen – paradoxerweise veröffentlichte man dort im Jahr zuvor noch eine englische Version des obskuren Pferderennspiels "Stakes Winner" – zudem 'Nein' zu einer US-Version des Spiels sagte, erschien "Kizuna Encounter" als englische Version nur in Europa (und gerüchteweise auch in Australien), und selbst da nur in ausgewählten Ländern. Deutschland war auf jeden Fall mit dabei, wie Anzeigen vom damaligen offiziellen Distributor Maro 1996 beweisen. Kurzum: Die Verkaufszahlen waren vernichtend und so ging fast die komplette Auflage zurück nach Japan, wo sie mit neuem japanischen Artwork umetikettiert den Weg als "Fu'un Super Tag Battle" wieder in den dortigen Handel fand oder ausgeschlachtet später mit neu programmierten Chips z.B. als "Samurai Spirits 4" ("Samurai Shodown 4") erschien. Die wenigen Käufer der Euro-Version machen dieses Spiel damit plattformübergreifend zum seltensten offiziellen Release aller Zeiten. Dass diese Theorie der Wahrheit sehr nahe kommt, dafür spricht das aktuelle Statement von Soichiro Hosoya (Head of SNK Playmore Game Division): "An die genauen Umstände bei der englischen Version von 'Fu'un Super Tag Battle' erinnern wir uns zwar nicht mehr genau, aber ich denke mal, dafür war ein Mangel an ROM-Chips verantwortlich. Ich erinnere mich, dass zu dem Zeitpunkt eine chinesische Fabrik, die ROM-Chips herstellte, explodiert ist, wodurch eine Zeitlang die Produktion zum Stillstand kam. Damals kamen aber alle paar Monate neue MVS-Titel raus – es kann also sein, dass wir die ROMs von den 'Kizuna Encounter'-Modulen für neue Titel gebraucht haben (die ROMs von AES und MVS sind nämlich die gleichen)." Oder der Europa-Publisher hat weitere Bestellungen gecancelt, da das Spiel kein Erfolg war. *rk*



Der ganz alltägliche Sammlerwahnsinn: Ein bisschen Papier (Insert, Anleitung) und ein anderer Modulaufkleber machen einen Unterschied von mehr als 10.000 US-Dollar zwischen der japanischen und europäischen Version aus. Das Spiel an sich ist identisch.

Bilder vom SNK HQ Osaka mit freundlicher Genehmigung von www.planet-snk.de

Das Martyrium der Sammler

Das Original ist auch mit Sherlock-Holmes-Spürsinn nicht aufzutreiben, ohne dafür eine Niere und seine Seele zu verpfänden – was also tun, als passionierter Sammler? Mit kühlem Kopf gedacht, ergeben sich die folgenden Alternativen:

A Eine Conversion (Umwandlung einer MVS-Cartridge in ein Heimmodul, Kostenpunkt ca. 200 Euro) mit englischem Artwork, aber ohne Manual, ins Regal stellen.

B Die japanische Version "Fu'un Super Tag Battle" (auch recht selten, aber für um die 600 Euro aufzutreiben) in die Sammlung aufnehmen.

C Wegen Aussichtslosigkeit die komplette US-Sammlung in eine japanische überführen, welche viel leichter zu komplettieren ist.

D Stur bleiben und weiter suchen – Indiana Jones hat den Gral schließlich auch nicht in acht Jahren gefunden.

Da (A) Selbstbetrug und genauso wie (B) bei jedem Blick in die Sammlung ein Dorn im Auge ist, (C) viel zu aufwändig wäre und einer Kapitulation gleich käme, bleibt eigentlich nur (D). Tja, das Leben als Sammler ist kein Zuckerschlecken …

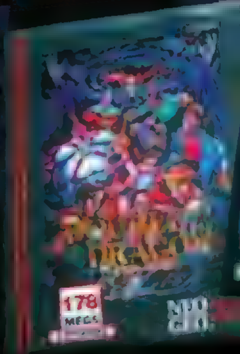


So sieht's bei vielen Hardcore US/Euro-Neo-Geo-Sammlern in der Vitrine aus: Streng nach Megs geordnet, klafft dort, wo das 242 Megs große "Kizuna Encounter" hineingehört, eine schmerzliche Lücke.

Kizuna-Locations

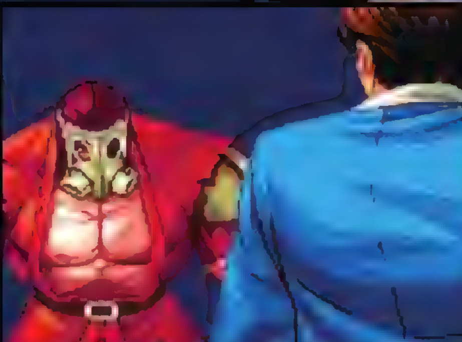


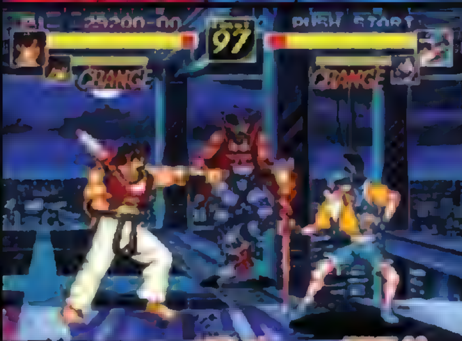
Die Schatzkarte der bekannten Euro-"Kizunas" – vier Module und vier Reiserouten: Den weitesten dokumentierten Weg hat das australische Exemplar hinter sich, das mittlerweile in den USA gelandet ist.



Auch sehr schwer zu bekommen: US-"Neo Turf Masters" (1996) und Euro-"Double Dragon" (1995). Rechts seht Ihr US-"Savage Reign" (1995), den Vorgänger von "Kizuna Encounter".

INSER







Riesige Sprites, skurrile Charaktere, düstere Stages und schnelle Tag-Team Combos – das ist "Kizuna Encounter".

Exklusivität = Rarität

Erscheint ein Spiel außerhalb Japans nur in einer Region, ist das auf dem Neo Geo ein Garant für extreme Seltenheit. So sind die Euro-exklusiven "Double Dragon", "Ultimate 11" und "Kizuna Encounter" sowie das US-exklusive "Neo Turf Masters" neben "Metal Slug" mit Abstand die gesuchtesten englischen AES-Module.



Lohnt es sich denn überhaupt?

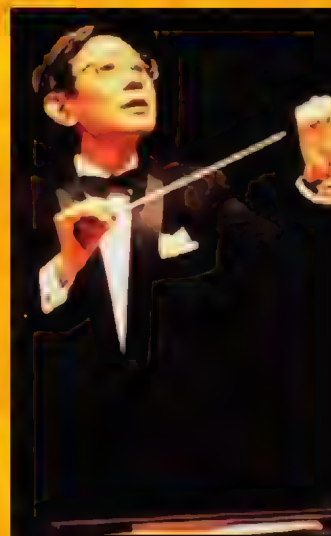
Sollte man denn einmal die Chance bekommen, Hand an dieses Juwel zu legen und auf die wirre Idee kommen, es auch noch im Modulschacht des Neo Geo zu versenken (es könnte ja beim Spielen ein wertmindernder Kratzer auf das Modul gelangen!)... macht es denn überhaupt Spaß? Und ob! "Kizuna Encounter" zeigte zum ersten Mal Tag-Team-Duelle, lange bevor Namco, Tecmo & Co. diese Idee in der dritten Dimension wieder aufgriffen. Das modern-stylische Waffen-Beat'em-Up mit seiner dunklen, bedrohlichen Atmosphäre ähnlich ADKs "Ninja Master's" (1996, auch eine absolute Rarität für das US-AES) zeigt sich gegenüber dem noch ohne Tag-Feature auskommenden Vorgänger "Savage Reign" (in Japan "Fu'un Mokujiroku") in allen Punkten verbessert, obwohl lediglich zwei Charaktere (Schwertschwingerin Rosa und Bo-Master Kim, Letzterer ist übrigens im Hintergrund der Kambodscha-Stage von "King of Fighters 2002" zu sehen) neu hinzukamen. Das den Spielfluss bremsende '2-Ebenen-Kampfsystem' des Prequels wurde über Bord geworfen, dafür eine solide Combo-Engine integriert und der Spielverlauf zudem mit fliegenden Wechseln versehen. Eine feine taktische Note bekommt der Schlagabtausch dadurch, dass eine Runde bereits gewonnen wird, wenn Ihr einen der beiden Gegner auf die Matte schickt. Die Animationen können zwar nicht mit den Motion-Capture-Moves eines "Art of Fighting 3" mithalten – dennoch sticht dieser Fighter auch heute noch wohltuend aus der Masse der Neo-Geo-Beat'em-Ups heraus. Auch hartgesottene Prügelprofis werden jedoch vom unfairen Boss-Duo King Leo und Jyazu SNK-typisch für Klopper aus dieser Epoche zur Weißglut getrieben. Insgesamt gesehen widersprechen sich aber wie sonst oft der Fall (z.B. beim ca. 1.500 US-Dollar teuren japanischen "Quiz Chibi Maruko", das sich nur als Türstopper eignen würde, wäre es nicht so rar) Seltenheit und Spielspaß-Qualität hier nicht – wohl auch mit ein Grund für die Begehrtheit. Dazu kommt noch die Tatsache, dass die Neo-Geo-CD- und Sega-Saturn-Versionen des Spiels eingestampft wurden – das Neo Geo AES bzw. MVS ist somit die einzige Möglichkeit, einmal den unorthodoxen, aber sehr gut zu spielenden "Kizuna Encounter"-Hauptcharakter Hayate – ein Karateka mit Brustpanzer und Bumerang – auszuprobieren.

T COIN

Melodien für Millionen?

Während Videospiel-Soundtracks in der japanischen Zockerkultur seit Jahrzehnten fest verankert sind, fristen sie hier zu Lande ein Nischendasein. MAN!AC fragt nach dem Warum und verrät Euch, wie Ihr an die Audio-Perlen herankommt.

In Action: "Dragon Quest"-Komponist Koichi Sugiyama arrangiert auch für große Orchester.



Wer schon mal Gelegenheit hatte, in Tokio oder einer anderen Nippon-Metropole durch einen einigermaßen gut sortierten Videospielladen zu streifen, der könnte sich gewundert haben. Denn nicht nur Hard- und Software, auch passendes Merchandise vom T-Shirt über den Kaffeebecher bis zur Plastikfigur wird dort in aller Regel gleich mit angeboten. Ein wesentlicher Bestandteil der Vermarktungskette Videospiel: Soundtracks. Bei einem großen Teil der Veröffentlichungen wandert die entsprechende Musikuntermalung als CD ausgekoppelt gleich mit in die Läden. Prominenten Vertretern wie etwa der "Final Fantasy"-Serie spendieren die Hersteller neben dem Original-Score zudem auch gerne mal die eine oder andere Spezialversion wie etwa Piano- oder Orchestereinspielungen. Und das nicht erst, seit cineastische Inszenierungen samt epischer Soundkulissen Grundvoraussetzung für erfolgreiche virtuelle Abenteuer sind. Bereits 1986, als die technischen Voraussetzungen kaum mehr als Midi-Gepiepe in Mono-Qualität ermöglichten, ließ Enix die Audiokulisse des ersten "Dragon Quest" auf NES von Komponist Koichi Sugiyama zusätzlich für Orchester arrangieren. Als Einspielung des renommierten London Philharmonic Orchestra erschien das Album "Dragon Quest I Symphonic Suite" noch im selben Jahr. Ein Beweis dafür, dass Videospielmusik auch ohne bewegte Bilder funktionieren kann – und Käufer findet.

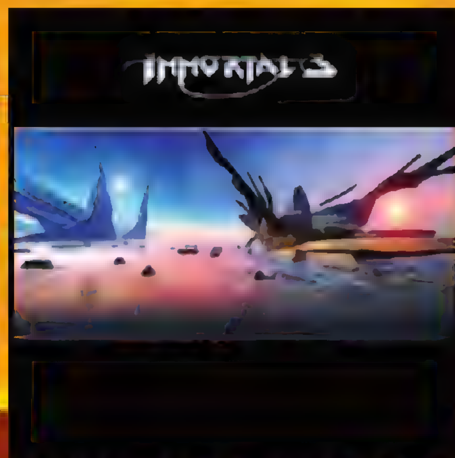
Auch die Namen hinter den Klängen haben – zumindest in Fernost – längst einen vergleichbaren Popularitätsstatus wie etwa Filmmusikkomponisten in Hollywood. Der langjährige "Final Fantasy"-Tonkünstler Nobuo Uematsu, Nintendos Koji Kondo (u.a. "Legend of Zelda" und "Mario") oder Michiru Yamane, welche für viele Episoden der "Castlevania"-Reihe verantwortlich zeichnet, zählen zu den respektierten Superstars der Szene.

Audio-Armut

In westlichen Gefilden zeigt sich ein anderes Bild. Videospiel-Merchandise im Allgemeinen und Soundtracks im Speziellen gelten als Nischenthemen für Hardcore-Zocker. In einschlägigen Plattenläden sind Pixel- und Polygonkompositionen im Prinzip nicht existent – egal, ob aus japanischer Feder stammend oder sonst woher. Ab und an erblicken Soundtrack-CDs etwa als Bonus-Dreingabe von Special Editions des entsprechenden Stücks Software hier zu Lande das Licht der Welt. An einer regulären Veröffentlichung sind nur die wenigsten Hersteller interessiert. Alle Jubeljahre bringt etwa Nintendo schlichte Sonderpressungen für treue Käufer in den hauseigenen



Disco-Dandy: Namcos Bitmap-Maskottchen stieg Anfang der 1980er in die Charts ein.



Ambitioniertes Projekt: Die "Immortal"-Reihe erfreut Retro-Fans mit unvergessenen Amiga-Sounds.







Leider die Ausnahme: Auf Konamis hauseigener Shop-Homepage werden einige Soundtracks des Nippon-Herstellers zu kleinem Preis angeboten. Für die Musik zu "Silent Hill" & Co. müsst Ihr je nur etwa zehn Euro berappen.

Sternenshop. Geradezu Vorbildcharakter kommt diesbezüglich Konami zu, die seit einigen Jahren eine kleine aber feine CD-Auswahl zu fairen Preisen auf ihrer Homepage bereithalten.

Dass sich mit prominenten Videospiel-Charakteren gutes Geld verdienen lässt, ist entsprechend die Ausnahme, aber durchaus möglich. So veröffentlichten die Musiker Jerry Buckner und Gary Garcia bereits 1981 den Song "Pac-Man Fever", eine Art Hommage an Namcos seinerzeit ungemein populären Pillenfresser. Mit Original-Samples aus dem Münzfresser aufgepeppt verkaufte sich die muntere Pop-Single über 1,7 Millionen Mal. Ein komplettes Album mit Songs zu angesagten Arcade-Highlights – u.a. "Ode to Centipede" und "Do the Donkey Kong" – folgte und fand prompt fast eine Million Abnehmer. Zuletzt versuchte sich Alex 'Das Boot' Christensen mit dem offiziellen "Tomb Raider"-Song "Angel of Darkness" am Charteinstieg durch virtuelle Schützenhilfe.

Auf dem Vormarsch?

Natürlich sind genannte Beispiele eher als Gags zu sehen und haben mit ernsthaften Ambitionen, Videospielmusik als eigenständige Kunstform zu etablieren, wenig gemein. Ein Unternehmen, das sich explizit zum Ziel gesetzt hat "alle Produkte aus dem Bereich Spielesoundtracks anzubieten, die weltweit verfügbar sind" (Zitat Pressetext), ist der Versandhändler Synsoniq Records. 1997 unter anderem von dem deutschen Komponisten-Urgestein Chris Hülsbeck (u.a. "Great Giana Sisters" und "Turrican") ins Leben gerufen, ging es der Online-Firma ursprünglich darum, einen Vertrieb für die CD-Veröffentlichungen des prominenten Mitbegründers zu etablieren. Mittlerweile umfasst das Sortiment beinahe 600 Produkte aus aller Welt. Pflichttitel à la "Final Fantasy" oder "Halo", aber auch diverse freakigere Scheiben wie etwa die C64-Zeitreise "Back in Time" oder Compilations einzelner Künstler, zeigen, dass Synsoniq ihr eigenes Credo durchaus ernst nehmen. Zu den bislang ambitioniertesten Projekten der Langener zählt eine Hand voll Eigenproduktionen. Darunter die "Immortal"-Serie, ein echter Leckerbissen für Retro-Fans. Jede Folge der mittlerweile dreiteiligen Reihe beinhaltet unvergessene Soundperlen aus goldenen Amiga-Zeiten, größtenteils neu eingespielt von den Original-Komponisten. Ein Unterfangen, für das "Immortal"-Mastermind Jan Zottmann (siehe Interview) jede Menge Zeit und Geduld aufbringen musste.

Aber ohne Leidenschaft und Idealismus geht in der Welt der Computer- und Videospiel-Soundtracks noch immer

Klick mich!

Surf-Tipps für Audio-Freaks

www.synsoniq.de
Der größte Versandhändler für Videospielmusik im deutschsprachigen Raum

www.konamistyle-europe.com
Internet-Shop des Nippon-Riesen mit allerlei Merchandise und diversen Soundtracks

www.c64audio.com
Englischer Online-Händler speziell für Heimcomputer-Musikfans

www.play-symphony.com
Klassisches Orchester, das sich der Aufführung von Videospielmusik verschrieben hat

www.vgmusic.com
Datenbank mit nachgespielten Stücken von tausenden Spielen auf diversen Systemen







Deutscher Szene-Superstar: Chris Hülsbecks Computerspiel-Soundtracks verkauften sich bis heute im fünfstelligen Bereich. Aktuell steht der Elektro-Experte bei Factor 5 in den USA in Lohn und Brot.

wenig. Auch wenn die musikalische Untermalung unzweifelhaft maßgeblichen Anteil an Atmosphäre und somit letztlich der Qualität eines virtuellen Abenteuers hat, ist die Bedeutung aus wirtschaftlicher Sicht noch vernachlässigbar. Software-Scores erreichen in unseren Gefilden nun einmal kein Massenpublikum – zumindest bisher. Veranstaltungen wie etwa die jährlichen Eröffnungskonzerte der Games Convention machen mit regem Zuschauerandrang nämlich deutlich, dass durchaus ein Interesse an Spielemusik als eigenständige Kunstform besteht. Und wenn sich dieses Interesse irgendwann einmal für die Hersteller wirtschaftlich rechnen sollte, dann könnten sich hiesige Zocker vielleicht doch noch mal auf japanische Verhältnisse freuen. *cg*



Auf Konzerttournee: Das 'PLAY! A Video Game Symphony'-Orchester bei der Live-Aufführung von Chris Hülsbecks "Apidya"-Score – Infos zu Aufführungsorten und -daten findet Ihr unter www.play-symphony.com.

MAN!AC-Interview

»Wer ordentlich Geld einsacken will, sollte sich vielleicht lieber der Volksmusik zuwenden.«

Jan Zottmann, Produzent der letzten beiden "Immortal"-Compilations, langjähriger Mitarbeiter von Synsoniq Records und passionierter Spielmusikhörer, über seine Arbeit und die internationale Soundtrackszene.



Ost-West-Verständigung: Jens Zottmann mit "Castlevania"-Komponistin Michiru Yamane im Rahmen der Games Convention.

MAN!AC: Wie kommt es, dass der Markt mit Videospielmusik hier zu Lande nicht annähernd so ausgeprägt ist wie etwa in Japan?
Zottmann: Ich schätze, das kommt daher, dass Videospiele dort bereits in den 80ern einen anderen Stellenwert hatten als hier. Vielleicht könnte man auch sagen, dass die Japaner die ganze Thematik grundsätzlich ernster genommen haben. Während in Nippon klassisch geschulte Komponisten ganze Opern zu Titeln wie "Final Fantasy VI" produzierten, waren und sind im Westen oftmals begeisterte Amateure am Werk. Dass auch diese Herrschaften ein paar echte Audio-Perlen hervorgebracht haben, bleibt natürlich unbestritten.

MAN!AC: Mit der "Immortal"-Serie zollt Ihr speziell den in der Regel westlichen Komponisten der Amiga-Ära Tribut. Die ist ja nun schon ein paar Jahre vorbei, wie sieht es da eigentlich mit den Rechten aus?
Zottmann: Das ist von Fall zu Fall verschieden. Oftmals liegen die Rechte bei den jeweiligen Komponisten. Die Musiker wollen nach all den Jahren aber erst einmal aufgetrieben werden. Das ist mitunter ganz schön knifflig, besonders wenn die Gesuchten nicht mehr in der Branche tätig sind. In anderen Fällen müssen wir uns an die Publisher wenden und deren Erlaubnis einholen. In der Regel stoßen wir mit unserem Projekt aber auf offene Ohren. Die "Immortal"-Reihe ist mittlerweile vielen Firmen und Komponisten ein Begriff. Sie wissen, dass es uns um die Musik geht und weniger um den schnellen, kommerziellen Erfolg.

MAN!AC: Klingt nicht so, als ob man mit der Neuauflage nostalgischer Videospielmusik reich werden könnte...
Zottmann: Ich gehe daran sicher nicht pleite, aber reich machen wird mich auch keine der "Immortal"-Zusammenstellungen. Bis das jüngste Album der Serie endlich fertig war, hat es immerhin vier Jahre gedauert. Die Idee, mit den 'Helden meiner Kindheit' zu arbeiten, fand ich einfach extrem reizvoll. Mir war allerdings von vorneherein klar, dass es sich hier um ein Nischenprodukt handelt. Fünfstellige Verkaufszahlen, wie sie einst "Shades" oder "Turrican" von Chris Hülsbeck erzielten, sind heute für so ein Projekt unerreichbar. Wer ordentlich Geld einsacken will, sollte sich vielleicht lieber der Volksmusik zuwenden.

MAN!AC: Tatsächlich wirken die Preise speziell für japanische Spielsoundtracks oftmals ganz schön happig.
Zottmann: Das hören wir mitunter auch von unseren Kunden. Dabei muss man wissen, dass japanische Labels nur selten Geschäfte mit Ausländern machen, so dass wir die CDs häufig zum Vollpreis in Fernost einkaufen müssen. Und der liegt in Japan schon mal bei 25 Euro pro Album. Dann kommen noch Versandkosten, Zoll und Mehrwertsteuer dazu und man stellt schnell fest, dass bei einem Verkaufspreis von 40 Euro im Shop die Marge sogar kleiner ist als bei manchem einheimischen Produkt. Dass das insbesondere die jüngere Kundschaft ärgert, die nicht so viel Geld in der Tasche hat, kann ich nachvollziehen.

MAN!AC: Denkst Du, dass sich die Video- und Computerspielmusik im Westen irgendwann aus ihrem Nischendasein wird befreien können?
Zottmann: Ich weiß nicht, ob sich da jemals etwas Grundlegendes ändern wird oder kann. Vermutlich kann ein guter Spielsoundtrack maximal die Popularität eines Filmsoundtracks erreichen, und das sind ja im Prinzip auch Nischenprodukte. Dass das Genre mittlerweile bei Events wie den MTV Awards berücksichtigt wird, zeigt aber, dass es zunehmend ernster genommen wird und man dort kommerzielles Potenzial vermutet. Veranstaltungen wie die Eröffnungskonzerte der Games Convention – 2003 immerhin das erste Spielemusik-Konzert mit Orchester außerhalb Japans – oder die PLAY!-Konzerttour, lassen mich auf alle Fälle zuversichtlich in die Zukunft blicken.

NEXT LEVEL

Patch Day

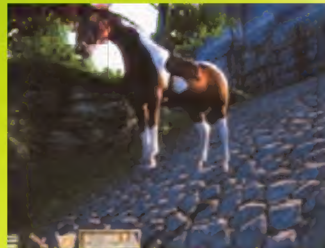


Waren Konsolen früher noch reine Zockmaschinen, ist heutige Hardware zu ausgewachsenen Multimedia-Zentralen mutiert. Ebenso zog die Software nach: Zweidimensionale Simpelspielchen wichen vielschichtigen virtuellen Welten. Doch Komplexität hat ihren Preis: Fehleranfälligkeit.

Das war bei SNES oder PSone noch anders: Ein ausgelieferter Konsolentitel musste bugfrei sein. Ein Update war wegen des geschlossenen Systems und fehlender Online-Anbindung unmöglich.

Anders heute: Dank Internet und beschreibbaren Speichermedien können Spielehersteller ihre Produkte auch nach Release noch ausbessern. Die Folge ist ein früherer Erscheinungstermin, aber auch frustrierte Spieler. So ärgerten sich "Saint's Row"-Käufer über zahlreiche Bugs wie den fehlenden Breitbildmodus ebenso wie Rollenspieler über die schlampige deutsche Übersetzung von "Oblivion". Traurig, aber war: Teilweise muss ausgelieferte Software bereits am ersten Verkaufstag gepatcht werden.

Allerdings bringen Updates auch Vorteile in Form von Zusatzfeatures und neuen Spielinhalten – Letztere kosten allerdings meist extra. Dennoch ergibt sich ein Plus an Motivation und ein Mehrwert des teuer erworbenen Spiels – schließlich können Spielehersteller Kunden an ihr Produkt binden.

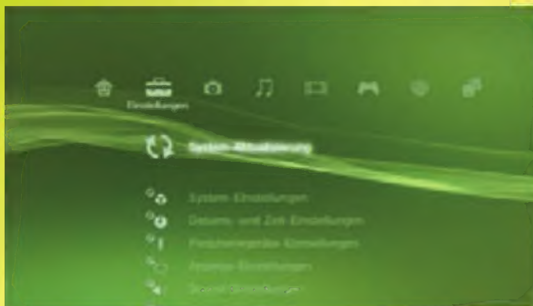


Beispiel "Elder Scrolls 4: Oblivion": Die komplexe Spielewelt ist leider auch Nährboden für massig Bugs.

Next-Level-Themen im Überblick:

- Die neue Xbox 360 [MAN!AC 03/07]
- HD-DVD in der Praxis [MAN!AC 02/07]
- Feel it! [MAN!AC 01/07]
- Filmgenuss in HD [MAN!AC 12/06]

Version 1.01



Ein wichtiger Punkt im PS3-Systemmenü: die 'System-Aktualisierung' per Internet oder Datenträger.

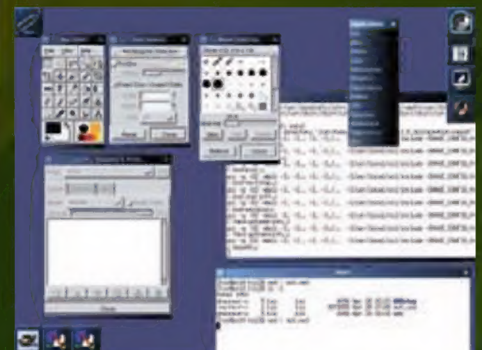
Doch nicht nur Spieletitel benötigen Patches, auch das komplexe Konsolen-Betriebssystem wird regelmäßig modifiziert. So gelangen via Online-Verbindung neben Fehlerkorrekturen auch viele Zusatzfunktionen auf die Konsole. Im Interesse der Hardwarehersteller steht dabei auch die Absicherung gegen Raubkopien und Viren. Microsoft versorgt ihre Xbox 360 dazu meist halbjährig mit großen Systemaktualisierungen. Neben erweiterter Marktplatz-Funktionalität stellten die Redmonder beispielsweise den 1080p-Modus zur Verfügung. Auch die PS3 bleibt zum Start nicht vom ersten Systemupdate verschont. Der kleine Bruder PSP macht's vor: Dort liegt das Betriebssystem bereits in der Version 3.11 vor. So fand ein WWW-Browser ebenso Einzug ins Menü wie die Kompatibilität für PSone-Downloads, die über den PlayStation-Store erworben werden. Ähnlich Nintendo: Nach und nach gesellen sich neue Kanäle ins Hauptmenü des neuesten Konsolensprosses Wii. Wer keine Online-Anbindung besitzt, braucht aber nicht verzagen: Spielediscs egal welcher Plattform enthalten oft aktuelle Systemupdates.

Dennoch: Die Annäherung an die PC-Welt wird in Sachen Vernetzung in großen Schritten vollzogen. Online-Patches sind ein zweischneidiges Schwert, aber künftig unabdingbar. Eine Breitband-Internetanbindung avanciert wohl schon bald zum absoluten Muss in der Konsolenwelt. *ts*

Fachbegriffe einfach erklärt

Diesmal: Betriebssystem

Als Betriebssystem (engl. Operating System), kurz OS, bezeichnet man die Steuersoftware, die den Betrieb einer Hardware bzw. Konsole ermöglicht. Das OS ist die Verbindung zwischen Hardware und Software. Eng verbunden mit dem OS ist auch die grafische Benutzerführung (GUI – Graphical User Interface): Bei der Xbox 360 wird diese Dashboard genannt, bei PSP und PS3 XMB (Cross Media Bar). Auf der zweiten wie dritten PlayStation-Generation sind zusätzlich auch bestimmte Unix-Varianten (unten) lauffähig.



Welcher Fachbegriff soll nächstes Mal erklärt werden? Schreibt einfach eine E-Mail an: leserpost@maniac.de

TECH-TICKER >>

+++ Neue Wii-Remote: Im Sommer soll gerüchteweise eine verbesserte Fernbedienung für Wii erscheinen, die neben geringerem Gewicht auch aufladbare Akkus besitzt. +++ Cell-Unternehmen: Sony und Namco-Bandai gründen zum März das Unternehmen CELLIUS, das Unterhaltungsinhalte für den Cell-Prozessor konzeptionieren und entwickeln soll. +++ Firefox auf Wii: Unbestätigt: Nach dem Opera-Browser arbeitet auch die Konkurrenz von Firefox an einer kostenlosen Version für Wii. +++ Online-Duelle in Entwicklung: Entwickler-Kits für Online-Spiele auf Wii wurden von Nintendo nun ausgeliefert. Das erste onlinefähige Spiel wird "Pokémon Battle Revolution" sein.

MAN!AC VOR 10 JAHREN

Test des Monats...

Super Mario 64





...und was wir heute dazu sagen

Welch ein Zufall: Vor zehn Jahren stellte die 3D-Hopserei das absolute Test-Highlight des Hefts dar, in der aktuellen Ausgabe nehmen wir das Abenteuer des Klempners erneut unter die Lupe – dieses Mal via Download über Nintendos Virtual Console. Den Test findet Ihr auf Seite 86. In Ausgabe 04/97 begeisterte uns neben Grafik und Leveldesign vor allem die perfekte Steuerung – kein Wunder, navigierte man den Klempner dank Analogstick doch mit nie dagewesener Präzision. Der Miniknüppel ist nunmehr seit Jahren Standard und trotzdem lässt sich "Super Mario 64" immer noch genauer steuern als ein Großteil der Genre-Konkurrenz. Doch nicht nur die Bedienung erweist sich als zeitlos: Auch die Levelkonstruktionen verblüffen Hüpf-Profis heute noch mit cleverem sowie forderndem Design.

AUSBLICK

Wir nehmen alle PS3-Start-Titel unter die Lupe, die es nicht mehr in diese Ausgabe geschafft haben, darunter "Tony Hawk's Project 8", "Splinter Cell: Double Agent" und "NBA Street Homecourt". Nicht fehlen darf ein Blick auf die ersten Download-Spiele. Auf Xbox 360 ballern wir uns durch das "Shadowrun"-Universum und drehen Offroad-Runden mit "Colin McRae: DIRT" (Bild unten). Mit Vollgas geht's auf PS2 bei "Burnout Dominator" weiter, während die Handhelds mit Abenteuern locken: "Metal Gear Solid: Portable Ops" und "Pokémon Ranger" stehen zum Test an.



Die nächste MAN!AC-Ausgabe 05/07 erscheint am 30.03.2007

AUF DER MAN!AC-DVD:



» God of War 2

Diesmal auch in Deutschland gleich am Start: Gotteskiller Kratos hat die USK-Hürde genommen und startet seinen Rachefeldzug – wir sind mit dabei und zeigen Euch die Highlights.

» Ratchet & Clank: Size Matters

Der Lombax und sein Robokumpel rüsten sich zum ersten PSP-Einsatz: Wir begleiten das dynamische Duo und überprüfen, wie gut der Sprung aufs Handheld gelungen ist.

» Forza Motorsport 2

Microsofts "Gran Turismo"-Konkurrent ist diesmal zuerst dran: Rein ins Cockpit und die ersten Runden mit dem PS-Giganten gedreht – kann er den Next-Gen-Vorsprung nutzen?

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), ViSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms), André Kazmaier (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Colin Gäbel (cg), Ralph Karels (rk)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0900/1101944 (1,86 €/Min)

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 102

NACHBESTELLUNGEN
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff, Andrea Danzer
Titelmotiv: PlayStation 3 © Sony
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, ViSdP, Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky, Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN